#306 PLAYSTATION 4 • XBOX ONE • SWITCH • PC • iOS • ANDROID • 3DS • VR

POWER UNLIMITED

SPEEL FORTNITE ALS EEN PRO EN WORD MILJONAIR

WWW.PU.NL

JULI 2019

BP € 5,25



FORTNITE

EFFE LEKKER KLETSEN MET PARADUZE • REVIEW RAGE 2: LEKKER MAAR EENTONIG • GOUD VOOR A PLAGUE TALE • WAT IS DE DEAL MET STAR CITIZEN? • EN VEEL MEER!



GA VOOR HET ABONNEMENT DAT PRECIES BIJ JOU PAST!

#306 PLAYSTATION 4 • XBOX ONE • SWITCH • PC • iOS • ANDROID • 3DS • VR

POWER UNLIMITED

SPEEL FORTNITE ALS EEN PRO EN WORD MILJONAIR

FORTNITE

WWW.PU.NL
JULI 2019
€ 5,25



EFFE LEKKER KLETSEN MET PARADUZE • REVIEW RAGE 2: LEKKER MAAR EENTONIG • GOUD VOOR A PLAGUE TALE • WAT IS DE DEAL MET STAR CITIZEN? • EN VEEL MEER!

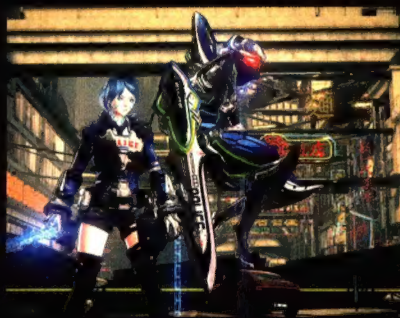
IT'S ALL IN THE GAME

Voor de halve finale van de Champions League leek het ons een fantastisch idee om deze alvast te spelen in FIFA 19. Met groot gemak ging Ajax door naar de finale ... in de game dan. We weten inmiddels allemaal hoe dat #@!%&! is afgelopen.

Pag 62

Kijk toch eens effe naar deze 16-bit graphics ... Prachtig toch? Nostalgie overload natuurlijk, en ik kan hier misschien nog wel meer van genieten dan van die harige beren in de Planet Zoo-trailer.


Pag. 020


Pag. 022


Pag. 064


Pag. 056


Pag. 062

COVERVIEW

FIRST LOOKS

PREVIEWS

SPECIAAL

REVIEWS

VAST



COLOFON

POWER UNLIMITED



HOOFDREDACTEUR Martin Verschoor
EINDREDACTIE Ed Wiggemans, Eelko Rol
REDACTIE Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Samuel Hubner Casado, Danny van Gend, Tjeerd Lindeboom, Willem van der Meulen, Raf Picavet, Jurjen Tiersma, Simon Zijlemans
UITGEVER Martijn Kollau
REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
VORMGEVING Johnny Rijbroek
ILLUSTRATIES Jordi Peters
ACCOUNTMANAGER Ivar Mulder • imulder@reshift.nl • 023-5430000
VIDEOPRODUCER Matthijs Rooks
ADVERTENTIES AANLEVEREN Marco Verhoog
KLANTENSERVICE Tel. 023-5364401
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 11 maal per jaar.
Een jaarabonnement kost € 57,50.
Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur.
Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd. Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via **023-5364401**.

PERSOONSGEGEVENS
Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer, op in een gegevensbestand. De verwerking van jouw gegevens voeren wij uit conform de bepalingen in de Algemene Verordening Gegevensbescherming. De gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van afgesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie en, indien je daar toestemming voor hebt gegeven, om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen.
Je kunt jouw persoonsgegevens opvragen om inzicht te krijgen in welke gegevens wij van je hebben, deze te corrigeren of, na beëindiging van de abonnee-overeenkomst, te laten verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan Reshift Digital, afd. klantenservice, Richard Holkade 8, 2033 PZ Haarlem of een e-mail naar **klantenservice@reshift.nl**

DE REDACTIE

DOE MIJ MAAR CYBERPUNK



Het blijft een raar idee: wij zitten nu nog volop in de voorbereidingen voor E3, en op het moment dat jij dit leest, is het belangrijkste event voor gamers nét achter de rug. Je moet dus nog een kleine maand wachten totdat je in dit magazine al onze avonturen en bevindingen kunt teruglezen. Voor nu kunnen we dus alleen nog maar vooruitkijken, ons voorzichtig wagen aan voorspellingen en dromen. Ik verwacht vooral dat dit de E3 van de cloud- en streamingdiensten gaat worden, maar een goeie E3 is voor mij pas een goeie E3 als we dikke games hebben gezien. En als ik maar voor één game naar LA zou mogen gaan, dan zou dat sowieso Cyberpunk 2077 zijn. De afspraak staat, dus deze game gaan we van heel dichtbij bekijken. Inderdaad: bekijken, ja – spelen zal er nog niet bij zijn. Maar hé, er zijn gekkere dingen gebeurd de afgelopen jaren. Ik hoop dat ze een next-gen-versie van de game laten zien, maar zeker weten doe je het natuurlijk nooit. Dus laat me meer zien van Night City, de personages in deze stad en geef me vooral een releasedatum, dan wordt dit al bijna een geslaagde E3. Maar we blijven verwende honden natuurlijk, dus als we dan toch lekker bezig zijn, doe me dan ook meteen effe die Avengers-game, laat me die nieuwe Pokémon spelen, en o ja: EA, we willen Skate 4! Nou ja, volgende maand kom ik bij je terug of E3 2019 volgens mij een beetje een succes was. ● *Martin*



E3 2019: DE TOEKOMST LIGT IN HET VERLEDEN

Ondertussen...

Raf



Dacht deze maand ...

... nu ik als excuus-Belg voor een Nederlands blaadje schrijf, moet ik toch wat oranje aan mijn présence toevoegèn!

Wouter



Heeft deze maand ...

... weer vette afleveringen gemaakt van Space Invaders. Check onze YouTubez, want dit is echt onze vetste videoserie van dit moment!

Jurjen



Vond deze maand ...

... eindelijk weer eens een fictieboek om helemaal in te verdwijnen. Liefhebbers van fantasy kan ik van harte aanbevelen games, films en series even terzijde te schuiven voor 'In de naam van de wind'.

Graddus



Ging deze maand ...

... naar een voetbalwedstrijd. Ajax - Tottenham Hotspur? Nee, Auxerre - Châteauroux in de tweede Franse divisie. Ook leuk ...

Dennis



Heeft deze maand ...

... ontzettend genoten van de overwinning van Duncan Jones tijdens het Songfestival. En mijn liefde voor het festijn is te zien op deze foto uit de oude doos! [Duncan Jones? Echt? – Ed]

Simon



Ging deze maand ...

... lekker op vakantie om zijn hoofd leeg te maken en de hele Castlevania Anniversary Collection uit te spelen. Dat lukte beide, en bij terugkomst was de game uit en zijn hoofd zo leeg dat ie vergat de recensie te schrijven.

Florian



Was deze maand ...

... op trip voor de aankondiging van een draadloze gamemuis! Dat klinkt heel suf, maar dat was tot mijn verbazing totaal niet het geval, zoals je in deze PU kunt lezen.

Ed



Las deze maand ...

... dat mijn innig geliefde Windowsphone binnenkort niet meer wordt ondersteund. Ik kom er niet onderuit en moet dus echt aan een nieuwe smartphone. Huawei dan maar?

Tjeerd



Neemt vanaf deze maand ...

... m'n co-op-carrière superserieus. Speciaal hiervoor is m'n trainingspartner waarmee ik sinds jongs af aan heb geoefend (m'n broer) naar dezelfde stad verhuisd. We zijn al aan het oefenen voor het wereldrecord Donkey Kong Country.

JJ



Was deze maand ...

... even de ov-staking vergeten, maar op wonderbaarlijke wijze reed er een trein. Die was trouwens helemaal leeg, dus van mij mag het ov vaker staken!

Samuel



Won deze maand ...

... twéé Super Smash Bros. Ultimate-toernooitjes, allebei op Nishicon 2019! En dat voelt erg goed, al begin ik me wel af te vragen of ik een keer een dag vrij kan hebben zónder games te spelen. (Het antwoord is nee, overigens.)

Martin



Kreeg deze maand ...

... een Iron Man Mark 50 van UBTech opgestuurd, en hoe leuk de babbelende robot ook is, ik schrok me de pleuris van de prijs: 289 dollar!

Wordt vervolgd ...



POSEREN MET PRIJZEN

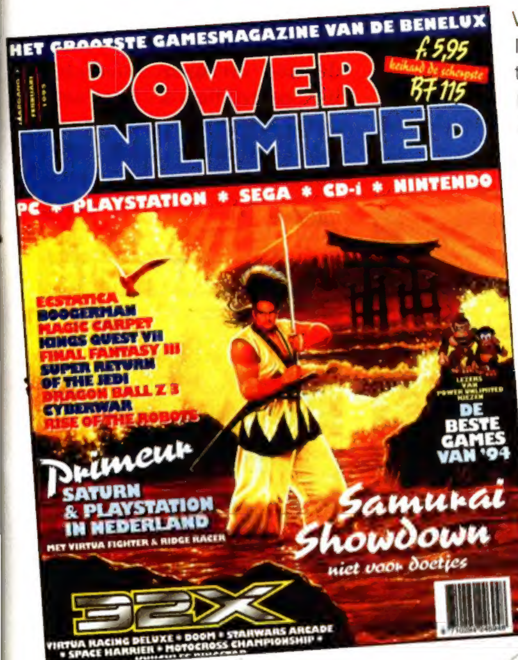


Zoals je weet, geven we bij ons op de websites, de socials én hier in dit mooie magazine regelmatig leuke dingen weg. Want dingen weggeven is leuk. Nog leuker vinden we het om een beetje sexy te poseren bij deze mooie prijzen. Kijk ons eens lekker prijzen aanprijzen!





OUDEN DOOSCH



Verderop in dit nummer kun je lezen dat Samuel blij is met de terugkeer van Samurai Shodown. Een legendarische fighter, die echter bij het grote publiek nooit potten heeft kunnen breken.

Toch stond het allereerste deel in 1995 al op onze cover, en dat moet ik dus echt wel even vermelden in dit rubriekje, zei het met grote tegenzin.

Vanwaar die tegenzin? Nou, kijk nog maar eens goed. Deze cover is de nachtmerrie van elke zichzelf respecterende eindredacteur en eigenlijk word ik er ook liever niet meer aan herinnerd. Zie je het al? Precies: er staat niet Samurai Shodown, maar Showdown!

Zullen we afspreken dat we het er vanaf nu nooit meer over zullen hebben ...

ED

WIE HEBBEN WE DAAR?



Niet alleen Raf hing met z'n snikkel in de champa ... euh, het zonnetje van Los Angeles, ook Jacco was daar om Borderlands 3 te bevingeren. En ja, hij staat inderdaad op de foto met die meneer uit de Powerspy.



ZORG DAT JE ERBIJ BENT!

Onze hoofdredacteur Martin is opgegroeid in Den Helder en toen hij eenmaal achttien werd, wist hij niet hoe snel ie daar moest wegwezen. Maar nu gaan ze dus opeens allemaal toffe dingen doen in de Kop van Noord-Holland, want tadaa: hier is Gameday! Gameday is een event op een meer dan vette locatie, vol met sporten, techniek en – natuurlijk het belangrijkst – videogames. Nintendo, Ubisoft, MSI en 2K Games zijn maar een paar van de vele partijen die aanwezig zullen zijn met stands, pc's en consoles. Maar mocht je niet alleen willen gamen: je kunt er dus ook droneracen, karten, streetdiven, lasergamen – nou ja, veel te veel voor dit kleine blokje met tekst. Wip vooral even langs **www.game-day.nl** om te zien wat je er allemaal kunt doen – en dan zien we je graag op 22 juni op Willemsoord in Den Helder. Want ja, wij zijn er ook!





Power Spy

● Het gaat niet zo lekker met Randy Pitchford. Elke keer dat de CEO van Gearbox zich op social media begeeft, lijkt hij z'n eigen glazen in te gooien.

● Toen de stem van Claptrap (David Eddings) aangaf dat ie niet zou terugkeren omdat hij niet zou worden betaald voor zijn diensten, schoot dat Randy in een van z'n vele verkeerde keelgaten.

● Maar toen hij Eddings daarop een bitter en verbolgen persoon noemde, pikte de acteur dat niet en deed die op zijn beurt een boekje open over Pitchford.

● Claptrap wreef Randy onder z'n neus dat hij 12 miljoen dollar aan royalty's zou hebben verduisterd, en als Clap op de vuurpijl zou Pitchford Eddings ook nog eens hebben aangevallen.

● Gelukkig kon Randy wel Borderlands 3 onthullen, en dat deed hij zo trots als een pauw, want de game zou géén microtransacties bevatten.

● Dat bleek niet helemaal waar, want nog geen dag later, toen hij daarop werd aangesproken, riep de verwarde man ineens: "Je kunt wel spulletjes kopen, maar die zijn alleen maar cosmetisch!"

● Hopelijk komt Borderlines ... euh, Borderlands 3 wél lekker uit de verf, want dat kunnen we niet bepaald zeggen over de baas van de studio.

● Florian staat erom bekend dat ie graag met gadgets speelt, maar voorlopig mag ie van z'n vriendin zelfs geen elektrische tandenborstel besturen.

● De beste man wilde namelijk wat meubels naar de bovenverdieping verhuizen en had daarvoor een enorme verhuislift ingehuurd.

● Florian heeft een allergie voor handleidingen, dus het verbaast de Powerspy niets dat het gevaarte 'plotseling' door een 'defect' begon te haperen en kopzwaar begon over te hellen, richting de gevel van z'n huis.

● In een vlaag van pure zelfoverschatting probeerde onze Floor de lift van enkele honderden kilo's op te vangen.

● Het leverde onze racespecialist een kapotte arm, wat schade aan de gevel, maar vooral een gekrenkt gadgethart op. Want hij was toch diegene die álles kon besturen? »

SONY HEEFT VERKERING MET MICROSOFT

Het bericht dat Sony een partnership sluit met Microsoft kwam nogal als een verrassing. De tech-reuzen trekken voortaan gezamenlijk op als het gaat om het gebruiken en verbeteren van de cloud-service Azure.



door: JJ
twitter.com/GKJJ

Als je straks games via PS Now naar je PlayStation 4 streamt, dan doe je dat via de Microsoft-dienst Azure, en dus niet langer via Sony's eigen cloudservice. Veel gamers gingen helemaal op in deze verrassing; sommigen spraken van een overwinning van Xbox, terwijl anderen zelfs gewag maakten van het einde van de console-oorlog.

Geen emotie

Ik ga niet mee in deze euforie. Niet totaal in elk geval. Veel Xbox-fans dachten immers dat het hier om de Xbox-divisie ging, maar Microsoft zelf maakte deze deal, en die hele Xbox-divisie heeft er geen spreekwoordelijk hol mee te maken. Sony beseft dat het op het terrein van cloudservice niet op kan tegen de eindeloze kennis en macht van Google, Amazon en Microsoft. En een slim bedrijf gaat geen gevecht aan dat het niet kan winnen. Voor emotie is in deze big business gewoon geen plek, en dan sluit je dus een deal met de partij die het meest vertrouwd aanvoelt.

Speculaas

Geen einde van de console-oorlog dus, maar wel een eerste stap richting een andere manier van games kopen en spelen. Over een paar jaar streamen we onze games steeds vaker. En wie weet – en dit is puur speculaas – maakt de console waarop je ze speelt straks niet langer uit. Het zou mij namelijk niks verbazen als je straks op elk apparaat een abonnement kunt nemen van elke service die je tof vindt. Oftewel, je kunt ooit gewoon een PS Now-abonnement nuttigen op de Xbox. Maar zoals ik al aangaf: dat is puur mijn gevoel.



"Ik ben geraadpleegd over een videogame uit Japan."



Nét na de laatste aflevering van Game of Thrones geeft schrijver George R.R. Martin de fans hoop op een goede game over zijn Thrones-universum. Volgens de geruchten is die 'videogame uit Japan' namelijk al een paar jaar in ontwikkeling bij de maker van de Dark Souls-games.

"De PS4 blijft de komende drie jaar de motor achter onze handel."



Sony Interactive-directeur Jim Ryan benadrukt dat de rol van de PS4 nog lang niet is uitgespeeld, ook niet als de PS5 eind 2020/begin 2021 verschijnt.

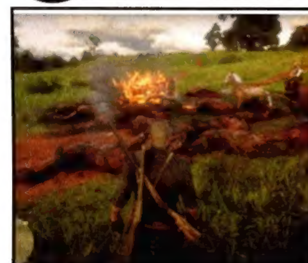
DE 'JA-ZO-KAN-IK-HET-OOK-MOD' VOOR BLOODBORNE

door: JJ
twitter.com/GKJJ

Modders zijn creatieve wezentjes. Geef ze een editor en ze leven zich uit in de meest bizarre aanpassingen voor een game. Neem nu de mod van Lance McDonald. Deze zorgde ervoor dat je de eindbazen in Bloodborne kon besturen. Lance had deze mod gemaakt omdat het hem weleens leuk leek om de game ook met deze characters te spelen. Je moet het maar verzinnen ... Ik heb de mod overigens onmiddellijk geïnstalleerd. Wie weet versla ik alle bazen nu wél zonder mijn halve huisraad te slopen.







Paardenliefhebbers moeten geen Red Dead Online spelen.



COMMENTAAR | JURJEN

Power Spy

HET SPEKTAKEL HEEFT Z'N BESTE TIJD GEHAD

E3: NOOIT MEER ZOALS VROEGER

Als je dit leest, is de E3 achter de rug en zijn er weer een hoop interessante aankondigingen gedaan. Toch zal de E3 nooit meer het feest worden zoals dat in de jaren nul werd gevierd ... toen ik nog wél elk jaar van de partij was.

De persconferenties waren spectaculairder, er werd zelden iets vooraf onthuld of gelekt, op de beursvloer keek je je ogen uit naar al die peperdure stands en halfnaakte vrouwen, en de feesten waren heerlijk decadent. Zelfs het doorgaans zo brave Nintendo pakte altijd groots uit met een overdaad aan gratis drank, uitstekend eten en optredens van de hipste artiesten van het moment.

Eigenlijk is Nintendo een paar jaar geleden zo'n beetje begonnen het E3-feest te verknallen door geen persconferenties en feestjes meer te geven, maar de aankondigingen in een Nintendo Direct-video te brengen.

Gaten vullen

Dit jaar was Sony helemaal niet aanwezig op de E3. Geen persconferentie, geen feest, geen stand op de beursvloer. EA en Activision waren er wel, maar niet op de beursvloer. Jammer voor de vele 'gewone' gamefans, die sinds enkele jaren naast pers en retailers óók tot de beurs worden toegelaten. Hopelijk hebben de eSports Zone en Gaming Lifestyle Pavilion – die dit jaar de gaten op de beursvloer moesten vullen – het gemis wat gecompenseerd. Maar het opvullen van ruimte met dit soort entertainment sterkt wel mijn gedachte dat de E3 zijn beste tijd gehad heeft.

Overbodig

De E3 werd in de jaren negentig uitgevonden als nuttig evenement waar pers en retail alvast konden zien welke games het najaar de toon zouden zetten. Als gamejournalist had ik daar ook echt iets te zoeken: omdat het internet nog geen gemeengoed was, bracht ik met mijn geschreven rapportages nieuws dat nog echt nieuws was. Tegenwoordig kan iedereen via internet een betere indruk krijgen van wat er dit najaar gaat komen dan dat je op de E3 van afspraak naar afspraak holt. Uitgevers kunnen met streams vàn hun evenementen de gamers direct vertellen wat ze dit najaar gaan spelen. Daar hoef ik als journalist niet meer tussen te zitten. En dus hoeven uitgevers mij ook niet meer te paaien en vermaken. Bovendien past het ook niet echt meer in de huidige tijdsgeest, al die decadente feestjes en halfnaakte vrouwen. Al hoor je mij niet klagen dat ik het in de jaren nul allemaal heb mogen meemaken.



DOEIII 3DS!

HET EINDE VAN 30 JAAR HANDHELD-VERMAAK

Diverse recente zaken wijzen er op dat er na 30 jaar langzaam maar zeker een eind komt aan het handheld-tijdperk van Nintendo. Moeten we daar rouwig om zijn? Neuh, niet echt ...

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

Tijdens een recente aandeelhoudersvergadering had Nintendo van alles te vertellen over de Switch, maar niets over de 3DS. Tel daarbij op het feit dat Nintendo na de eerder dit jaar verschenen ports van Bowser's Inside Story en Kirby's Epic Yarn geen nieuwe 3DS-games meer op de releaselijst heeft staan, en we kunnen wel stellen dat de 3DS door Nintendo is 'opgegeven', 'losgelaten' of hoe je dat ook wilt noemen. Er zullen de komende jaren nog wel wat games van derde partijen verschijnen, en misschien gaat de prijs voor de diverse 3DS-systemen nog wat zakken, maar dan is het wel gebeurd met de handheld van Nintendo. Met álle handhelds van Nintendo. Het einde van een tijdperk dat 30 jaar duurde.

Megaverkopen

In 1989 verscheen naast de NES (de tv-console waar Nintendo destijds zeer succesvol mee was) de Game Boy, een apparaat dat je waar en wanneer je maar wilt van games laat genieten. Dat die games qua beeld, geluid en vernuft wat minder waren dan de tegenhangers op tv, was begrijpelijk en nam iedereen voor lief. Sindsdien verschenen tientallen steeds weer iets betere versies van die Game Boy, een tweede lijn naast Nintendo's nieuwe tv-consoles die doorliep tot 2004. Toen verscheen de Nintendo DS, een handheld met twee schermen die eigenlijk als 'derde lijn' naast de tv-consoles en Game Boys van Nintendo moest bestaan, maar wegens megaverkopen al snel de vervanger van de Game Boy-lijn en daarmee enige handheld-reeks van Nintendo werd.

Bijna half miljard

Als we alle Game Boys, DS'en en 3DS'en bij elkaar optellen, zijn er de afgelopen dertig jaar maar liefst 428 miljoen portable Nintendo-systemen in handen van gamers beland. Hele generaties zijn groot geworden met Tetris, Pokémon, Brain Training en natuurlijk de portable Mario's en Zelda's, om maar eens wat hoogtepunten te noemen. Talloze reizen en vakanties kregen kleur met al dat geweldige handheldvermaak. Gelukkig eindigt deze geschiedenis met het best mogelijke vervolg. Want als je de Switch niet als tv-console, maar als handheld gebruikt en beschouwt, dan heb je éindelijk een handheld in handen met games die qua beeld, geluid en vernuft niet onderdoen voor de Nintendo-games die je op tv speelt.



● Gelukkig kon je daarna nog wel lachen, want die eeuwige smile van Florian kun je zelfs niet met een Panzerfaust van z'n gezicht blaffen.

● De Oculus Quest is uit, een draadloze VR-headset waardoor je werkelijk óveral uit je virtuele plaat kunt gaan.

● Het is een heel knap staaltje techniek, met een degelijke batterijduur, sterke tracking en met zo'n 50 apps is er ook nog eens genoeg op te spelen, wáár je ook maar wilt dus.

● Dat kan allemaal wel zijn, maar je ziet er nog steeds uit als een volslagen randdebiel als je met zo'n joekel van een bril op in de bus gaat zitten.

● Wouter kan er over meepraten; die zit dagelijks in de bus.

● Het schijnt dat Valve erover nadenkt om een speciale Headcrab Edition van de Oculus Quest te maken.

● Da's natuurlijk lachen, totdat een of andere doorgedraaide wetenschapper dat ding met een koevoet van je kanis probeert te rammen.

● Op de redactie was het de afgelopen maand in de omgeving van de gamebank moeilijk uit te houden. Het was alsof een drol van Wouter een gewelddadige dood was gestorven en daarna te lang in de zon had gelegen.

● Martin, in de hiërarchie toch verantwoordelijk voor het uitvissen van zaakjes die stinken, kwam erachter dat er in een plooi van de bank een pakje aangebroken beef jerky lag. En dat stinkt dus als de ziekte.

● Aangezien er maar één iemand op de redactie rondloopt wiens smaakpapillen volledig talentloos zijn, wist iedereen dat Dennis Mons de Wonderspons dit op zijn geweten had. En die was natuurlijk net een paar daagjes vrij.

● Omdat de rest van de redactie zo goed is als brood, wilden ze het ook niet wegpleuren, dus bewaarden ze het voor Dennis.

● Na 4 dagen in de bloedstank te hebben gezeten, kwam Dennis terug op de redactie en ... die tyfte de boel zo in de kliko.

● Er gingen deze maand geruchten dat de PlayStation 5 gelanceerd zal worden met Grand Theft Auto 6, die dan een maand exclusief te spelen zou zijn op de Sony-console. »

Power Spy

● Slecht nieuws voor Sony, want dan moeten ze nog minimaal tweeënhalf jaar wachten voordat die console in de winkels komt te liggen.

● De Powerspy verwijst dit gerucht dan ook pertinent naar het Rijk der Fabelen. De kans dat Half-Life 3 volgend jaar exclusief uitkomt voor de Oculus Quest en gaat over het dagelijks leven van een headcrab, is aanmerkelijk groter.

● Microsoft en Sony gaan samenwerken op het gebied van cloud-gaming en kunstmatige intelligentie. Dat maakten de twee grootmachten bekend.

● De samenwerking moet een antwoord zijn op de streaming-diensten die Google en Amazon gaan aanbieden. Het lijkt in elk geval goed nieuws voor ons gamers.

● Ook Nintendo heeft de banden met Microsoft nauw aangehaald; zo doen de partijen aan cross-platform en is er voor sommige games op de Switch Xbox Live-support.

● Grappig aan dit nieuws is dat de PlayStation-divisie van Sony niet op de hoogte was van deze samenwerking en dus met de bek vol tanden stond.

● Om te zeggen of dit nou getuigt van matige intelligentie is misschien wat gekunsteld, maar ze waren in elk geval niet in de wolken van dit nieuws over de cloud.

● Game Mania heeft bekendgemaakt dat ze de komende jaren winkels gaan sluiten. Om dat statement kracht bij te zetten, openen ze nieuwe winkels in Den Haag, Arnhem en Amsterdam.

● Er stonden direct lange rijen voor deze nieuwe winkels: "Je krijgt online nooit meer de kans om FIFA te verkopen voor 20 cent", aldus een fan uit Winterswijk-Huppel, die 70 kilometer naar Arnhem moest rijden voor deze buitenkans.

● Deze maand werd bekend dat de ontwikkeling van de Call of Duty voor 2020 wordt overgenomen door Treyarch en het een nieuwe Black Ops-game wordt.

● Sledgehammer Games werkte samen met Raven Software aan een Call of Duty die zich afspeelt tijdens de Koude Oorlog, maar worden nu ondersteund door de studio van Treyarch. »

OPUNIE

IK WEET HET NIET HOOR, MET DIE PETITIES

We leven in een maatschappij waarin mensen vinden dat ze steeds meer te vertellen moeten hebben. Misschien was dat altijd al zo, maar dankzij social media kunnen wij die mening steeds makkelijker kenbaar maken.

door: JJ
twitter.com/GKJJ

Vroegâh kon je op hoge poten een brief schrijven (te veel moeite) of in het café een beetje tegen random omstanders schreeuwen (en voordat je het wist had je dan een mep op je muil te pakken), dus het is wat dat betreft allemaal een stuk makkelijker geworden. En nu vind ik heus dat iedereen zijn mening mag hebben en die ook moet kunnen uiten – niks leuker dan een fijne discussie op z'n tijd. Alleen dat doordrammen van een mening, dáár heb ik persoonlijk dus niet zo veel mee. En al helemaal niet als het gaat om uitingen van creativiteit: kunst, boeken, films en games.

Nieuw einde!

Neem nu Game of Thrones. I get it: de serie eindigt niet bepaald met het sterkste seizoen. Gevalletje raffeldebaffel, zeg maar. De makers hadden blijkbaar niet meer de inspiratie, de wil, of de puf om de serie een waardig einde te geven, en dat is kut. Als je een diehard-fan bent is dat zelfs pijnlijk. Maar dat is het leven. Deze onvrede geeft je mijns inziens niet het recht om aan de hand van een petitie een nieuw einde te eisen.

Nope

Creaties kunnen nu eenmaal tegenvallen, of wie weet vindt de maker of maakster iets vet wat jij niet vet vindt. Het zijn mensen met hun eigen voorkeuren. Maar het is boven alles húń werk! Daar mag je van alles van vinden, maar niks eisen. Ik vind een teleurstellende creatie zelfs op een rare manier mooi. Mooie dingen zijn mooi bij de gratie van dingen die tegenvallen. Maar ja, iedereen wil vandaag de dag in een perfecte wereld leven. Ik kan je vertellen: dat gaat niet gebeuren. Pleur dus gewoon een eind op met die petities.

Remake Game of Thrones Season 8 with competent writers.



1,501,478 have signed. Let's get to 3,000,000!

Shane Lundin signed 41 seconds ago

Rich Chermonov signed 45 seconds ago

Dylan D. started this petition to HBO

English | Spanish | Russian | French

David Benioff and D.B. Weiss have proven themselves to be woefully incompetent writers when they have no source material (i.e. the books) to fall back on.

This series deserves a final season that makes sense.

Subvert my expectations and make it happen, HBO!

Yes! Tell me if this petition wins, and how I can help other relevant petitions

No. I do not want to hear about this petition's progress or other relevant petitions.

Sign this petition

Do not display my name and comment on this petition

We process your information in accordance with our Privacy Policy and Terms of Service.

Keep Game of Thrones writers away from Star Wars!



George R. R. Martin started this petition to The Walt Disney Company

Putting the Game of Thrones writers (David Benioff and D.B. Weiss) in charge of Star Wars is not only a controversial decision but a mistake, plain and simple.
This whole season of the HBO show, which wraps up next week, has tested fans with unpopular, illogical, immersion breaking plot twists and character developments.

16,286 have signed. Let's get to 25,000!

Nick Van eijk signed 11 minutes ago

David Thomas signed 11 minutes ago

Yes! Tell me if this petition wins, and how I can help other relevent petitions

No. I do not want to hear about this petition's progress or other relevent petitions.

Sign this petition

Do not display my name and comment on this petition

We process your information in accordance with our Privacy Policy and Terms of Service.





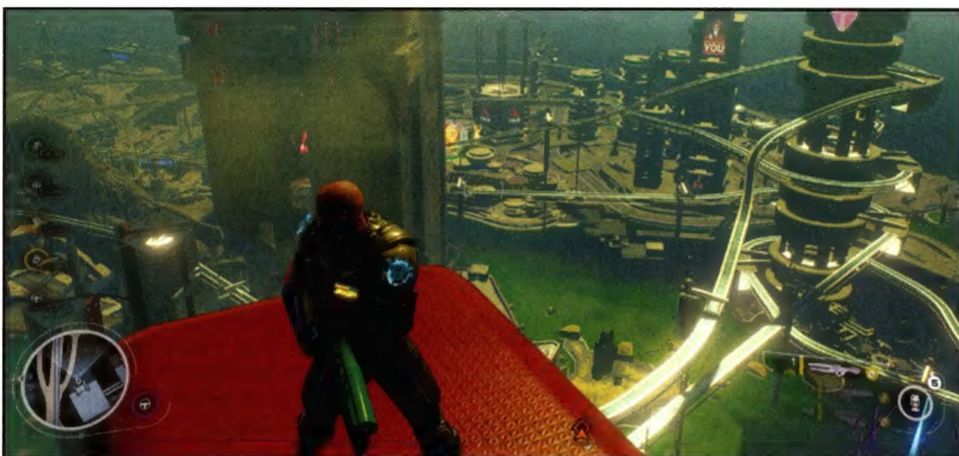
Harde Poké-patta's

MULTIPLAYER CRACKDOWN 3 IS EEN SPOOKSTAD

We waren er in de PU behoorlijk duidelijk over: Crackdown 3 bracht niet bepaald wat we ervan hadden verwacht – to put it mildly … En dan is de game-community kei- en keihard.

door: JJ
twitter.com/GKJJ

De multiplayer van Crackdown 3, waarin je de Wrecking Zone kon betreden, is momenteel nogal stil. Alleen als je heel veel mazzel hebt kun je genoeg tegenstanders vinden om een potje Agent Hunter of Territories tegen elkaar te spelen. Natuurlijk, elke multiplayer kent ooit een eindmoment. Doorgaans omdat een publisher het na een paar jaar wel mooi vindt geweest en niet meer in de servers wil investeren. Crackdown 3 kwam echter een kleine vier maanden geleden uit en is nu al compleet verlaten. Dat hebben we nog niet vaak meegemaakt …



"Het is gewoon heel lastig om te voorkomen dat je het hele team hard nodig hebt aan het eind van het ontwikkelingsproces."



CD Projekt Reds Adam Badowski weet dat crunchtime niet snel zal verdwijnen.

twitter.com/GKJJ

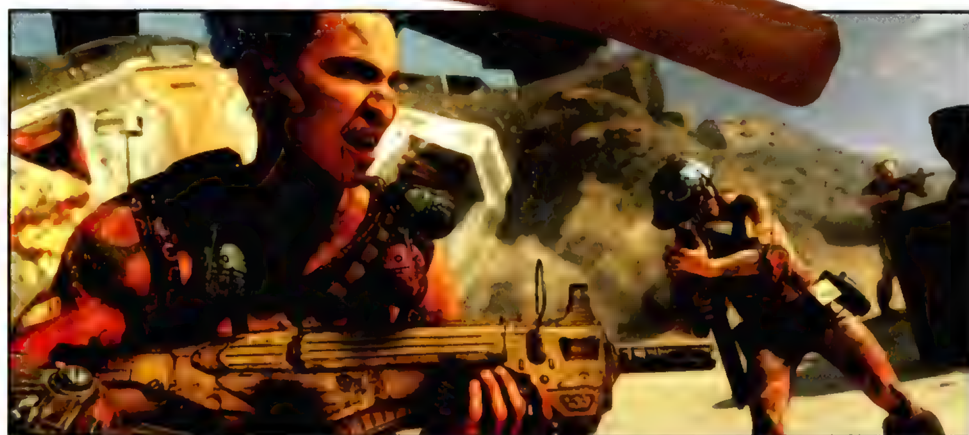
KUN JE EEN MIDDELMATIGE GAME VET VINDEN?

Ja, dat kan – en ik kan dat zelfs erg goed. Games testen is geen wetenschap. Natuurlijk zie je bugs, slecht geproduceerde gameplay en lelijke graphics, maar smaak speelt altijd een rol.

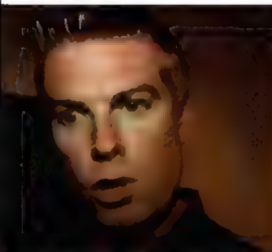
Als een bepaald type gameplay je enorm ligt, dan ben je meer bereid om 'onvolkomenheden' door de vingers te zien. Kijk maar eens naar je eigen voorkeuren. Ik heb een voorliefde voor simpel knal- en beukwerk. Games die door de meesten vaak als dom en weinig inventief vermaak worden gezien. Bulletstorm is bijvoorbeeld een game die objectief gezien als een behoorlijk middelmatige game bestempeld wordt. Maar man, wat ik heb ervan genoten! De een wil iets te overdenken hebben in een spel, die wil innovatie zien, maar ik (soms) totaal niet. Ik wil af en toe hardcore mijn energie afreageren en CPU's zo bruut en lomp mogelijk afknallen. Elke dag biefstuk eten wordt op een gegeven moment ook saai.

Frikandel

RAGE 2 volgt dat patroon. Matig verhaal, lege open wereld, soms repetitieve actie. De media gaat er terecht op in. Maar de lompe shooter-actie bevalt me zo goed dat ik daar compleet voorbij kan kijken. Ik zou gamers het spel zelfs prima kunnen aanraden, mits je dezelfde smaak hebt als ik. Oftewel, als je ook weleens een frikandel lust. Zie hier het bewijs hoe extreem complex het recenseren van games is.



"We hebben een grote verantwoordelijkheid voor een gezonde gamelifestyle."



Als Dave McCarthy van Xbox zorgt dat ze eindelijk weer goede games maken, komt alles goed

EUH, SEQUEL ...?
DETECTIVE PIKACHU: MISSIE GESLAAGD

Ik vond het leuk om te zien hoe enthousiast mijn jongens van 9, 11 en 12 waren toen we de bioscoop na het zien van Detective Pikachu verlieten. Missie geslaagd, dacht ik bij mezelf.

door **Jurjen**

Maar toen vroegen ze wat ik eigenlijk van de film vond, wist ik even niet wat ik moest zeggen. "Euh, ik ben volgens mij niet echt de doelgroep", opperde ik lafjes. Dat leek me veel beter dan een betoog op te zetten over het matige acteerwerk van een zekere hoofdrolspeler, en het magere verhaal en daarmee wellicht hun vrolijke enthousiasme de grond in te boren. Ik hield ze liever enthousiast. En tot op zekere hoogte was ik ook wel degelijk door de film gegrepen en vermaakt.

Oudere jongeren

In een interview met Collider zegt Rob Letterman dat hij de game wellicht voor kids heeft gemaakt, maar óók voor twintigers en dertigers die met Pokémon zijn opgegroeid en er nog steeds van houden – iets waar ik me als zich jong voelende veertiger dan ook maar even mee identificeer. Dat deze oudere doelgroep het idee wel zag zitten om 'hun' Pokémon eens in een nieuwe maar realistischer vorm te bekijken, blijkt ook wel uit het succesvolle eerste weekend dat Detective Pikachu met een opbrengst van 58 miljoen dollar aan de kassa's had. Oké, het is nog niet het succes van een nieuwe Marvel-film, maar lucratief genoeg om de sequel (die inmiddels al in ontwikkeling is) te rechtvaardigen en van Detective Pikachu een heuse franchise te maken, al zal die dan wel niet de naam Detective Pikachu krijgen.

De stad

Wie de film heeft gezien weet dat het verhaal eigenlijk nauwelijks mogelijkheden biedt tot een directe sequel of prequel. Maar dat geldt des te meer voor het in de film geïntroduceerde Ryme City, een stad waarin mensen en Pokémon samen leven en werken. De beelden en potentie van die stad waren voor mij dan ook de meest aansprekende momenten in de film, samen met de grappige manieren waarop Pokémon als Mr. Mime en Ditto in de plot waren verwerkt. De stad zou prima dienst kunnen doen als basis voor volgende films, met verhaallijnen over relaties tussen mensen en Pokémon, zonder direct over Tim en Pikachu te hoeven gaan. Nee, die Tim zal ik niet missen.



Power Spy

- Het schijnt al een tijdje niet te boteren tussen Sledgehammer en Raven; volgens insiders is de ontwikkeling van de nieuwe CoD dan ook een rommeltje.
- Twee maanden geleden deed de Powerspy al verslag van Wouters nieuwe tattoo – een waar pronkstuk, vooral volgens de Veendammer zelf.
- Er was alleen iets waar Wouter pas over nadacht nadat ie gezet was, namelijk dat de tatoeage op een plek zit waar zich ook een knoepert van een moedervlek bevindt.
- Toen hij die moedervlek weg wilde halen, was zijn grootste angst dan ook of het een gat in z'n kunstwerk zou slaan.
- De Powerspy heeft nog niet kunnen achterhalen of de operatie is geslaagd, maar het feit dat Wouter nog geen tubetje zalf tijdens een livestream tevoorschijn heeft gehaald, spreekt boekdelen.
- De raid van The Division 2 is te moeilijk voor consolespelers. Dat bleek toen twee dagen nadat ie was gelanceerd nog geen enkel team op de console de raid had voltooid, terwijl toen al duizenden pc-spelers de klus hadden geklaard.
- Pas na drie dagen was het eerste consoleteam succesvol. Reden voor spelers om te vragen naar het herbalanceren van de moeilijkheidsgraad.
- Massive Entertainment, de ontwikkelaar van The Division 2, heeft echter aangegeven de moeilijkheidsgraad op console niet aan te passen. Hun reactie: "lol git gud scrubz, pc master-race xD"
- Zo is het eindelijk duidelijk dat de titel van de game eigenlijk doelt op de scheiding tussen prutsers en pc-gamers.
- De ontwikkelaar van Firewatch brengt een handheld uit: de PlayDate, een klein apparaat waarop je elke maand een nieuwe unieke game kunt spelen.
- Nog wel aparter is dat er een slinger aan de zijkant van de PlayDate zit die je kunt gebruiken om je game te besturen.
- Een handheld met een unieke draai dus. Daar zitten ongetwijfeld opwindende spelletjes voor aan te komen. Ach ja, de Powerspy geeft 'm ter afsluiting maar een slinger.

MILJONAIR WORDEN MET FORTNITE

WIE WORDT WERELDKAMPIOEN?



Ze hadden nogal een grote bek, die gasten bij Epic. Ze zouden het hele esports-gebeuren wel effe op z'n kop zetten met grote toernooien en megaprijzen in Fortnite. Maar de seizoenen kropen stuk voor stuk voorbij en ... er gebeurde helemaal niets! Maar net toen Tjeerd de game al aan de kant had gegooid om dan maar op andere manieren dikke doekoes te verdienen, werd de Fortnite World Cup aangekondigd: elke week een miljoen en een mogelijke plek in de finale, waar ook nog eens 30 miljoen weg wordt gegeven!

Tjeerd **RUIKT GELD**

Een ster in Fortnite ben ik niet. Ik heb seizoen 4 en 5 intensief gespeeld, maar het bouwen is nooit een van mijn sterke punten geworden. Met een potje scherpschieten kwam je in die seizoenen gelukkig al een heel eind, dus ik heb genoeg van de Victory Royales kunnen proeven. Maar potverdikkeme, wat is die game anders als je die esporters aan het werk ziet! »

In 2018 maakt Epic Games tijdens de E3 haar esportsplannen bekend. Op dat moment werd het ProAm Celebrity-toernooi in Los Angeles gespeeld, met beroemdheden en bekende streamers die het tegen elkaar opnamen voor 3 miljoen dollar, bestemd voor goede doelen. Dat was tevens de eerste keer dat we hoorden van de Fortnite World Cup, die zou bestaan uit allerlei kleinere toernooien met een totale prijzenpot van maar liefst 100 miljoen dollar!

Iedereen kan winnen

Epic Games wil het met hun esportsplannen helemaal anders gaan doen en zet in op toegankelijkheid: je kunt meedoen als je het ook daadwerkelijk verdient om mee te doen. Dat is anders dan gebruikelijk in esports, waarbij je



vaak onderdeel moet zijn van een organisatie of team om überhaupt mee te kunnen doen aan de grote toernooien. “Epic verkoopt geen plaatsen aan teams of franchises en zal ook andere leagues verbieden om dat te doen”, laat het bedrijf in een statement weten. Dat iedereen daadwerkelijk kans maakt op de prijzenpot werd afgelopen maart onderstreept, toen meer details over het wereldkampioenschap werden bekendgemaakt. Als je goed genoeg bent, kun je je gewoon via de game kwalificeren. Iedereen die divisie 7 van de Arena-modus heeft gehaald, maakt een kans om zich te plaatsen voor de finales in New York. Maar ook als je de finale niet kunt halen, is het interessant om te spelen, want zelfs als je solo 3000ste wordt, krijg je nog geld op je bankrekening gestort (zie kader hieronder).

Klagende Ninja

De battle royale-modus van Fortnite bestaat inmiddels bijna twee jaar en er is in de tussentijd een heleboel veranderd. Zoveel zelfs dat de serieuzere spelers het een beetje te gortig vinden en klagen over de beperkte focus die Epic legt op competitief gamen in de gameplay.
Dat uit zich vooral in keuzes die worden gemaakt ten faveure van de minder goede spelers. Zo zijn er eind maart veel spelers (waaronder de wereldberoemde Ninja) boos dat siphoning, een regel dat je levensbalk of schild wordt aangevuld als je iemand uitschakelt, wordt teruggedraaid. Terwijl die maatregel vooral is bedoeld om het tempo van de game wat omhoog te brengen en spelers een extra reden te geven om voor de kills te gaan. Het gebeurde immers steeds vaker dat spelers zichzelf inbouwden en gevechten uit de weg gingen.
De regel leidt er echter toe dat de betere spelers nog meer voordeel krijgen ten opzichte van de mindere goden, en wordt daarom door Epic verwijderd.

Epische spagaat

Het is een voorbeeld van de bijna onmogelijke spagaat waarin Epic zit met Fortnite. Aan de ene kant is het allergrootste gedeelte van de Fortnite-spelersgroep zo mainstream en casual, dat de ontwikkelaar die spelers niet wil afschrikken. Tegelijkertijd zijn de keu-

PRIJZENGELD

Voor de Fortnite World Cup is in totaal **40 miljoen dollar** beschikbaar. Die gigantische pot met geld wordt eerlijk verdeeld over de beste Fortnite-spelers die de wereld rijk is.

Kwalificaties

In totaal gaat **$ 10.000.000** van de **$ 40.000.000** naar de kwalificaties.

5 weken solo-kwalificatie – elke week **$ 1.000.000**

5 weken duo-kwalificatie – elke week **$ 1.000.000**

In Europa is per kwalificatie **$ 400.000** beschikbaar en plaatsen de beste acht solospelers en beste vier duo's zich voor de finales. Elke speler die eerste wordt, krijgt daarvoor **$ 5.000**. Maar evengoed krijgt nummertje 248 nog **$ 300** en zelfs de 1980ste plaats levert geld op: **$ 100**.

Finales

Iedere speler die zich kwalificeert voor een finaleplaats krijgt sowieso **$ 50.000** startgeld uitgekeerd. De solo-winnaar is in één klap miljonair, want die wint **$ 3.000.000**. Hoe de rest van het prijzengeld wordt verdeeld, is nog onduidelijk, maar onder de andere spelers is ook nog een klinkende **19,5 miljoen dollar** te verdelen.



YOUTUBER PARADUZE NIET GEKWALIFICEERD

zes die daardoor worden gemaakt voor veel pro's frustrerend.
Zo zit er tijdens de World Cup-kwalificaties nog steeds een grote hamsterbal in de game, waarin de speler tot het einde van een potje kan zitten, snel kan bewegen en optimaal beschermd is. In een casual potje kan dat heel leuk zijn, maar in een competitie waarin zo veel op het spel staat, is het voor serieuze spelers onbegrijpelijk.
Al die keuzes die zijn gemaakt door Epic, zorgen ervoor dat een potje World Cup-kwalificatie een bevreemdende bedoening is. Veel spelers zijn vooral bezig om zichzelf in te bouwen op een gunstige positie, om vooral niet neergeschoten te worden. Zo zitten er in de eindcirkel vaak nog meer dan 40 spelers in het spel, en dit tactische bouwfestijn maakt het er bepaald niet leuker op.

"Veel spelers zijn vooral bezig zichzelf in te bouwen."

Kappen met Fortnite

Veel pro's zijn daar dan ook niet over te spreken, zoals speler Poach van Team Liquid, die op Twitter zegt: "Ik kan op dit moment niemand bedenken die op een competitief hoog niveau speelt en oprecht plezier heeft in deze game. Iedereen speelt alleen maar vanwege de absurde bedragen, en ik denk dan ook dat een groot gedeelte van de pro scene na de World Cup kapt met Fortnite."
En zo ziet het ernaar uit dat na de World Cup veel esporters uit onvrede over hoe de game zich de laatste tijd heeft ontwikkeld, Fortnite de rug gaan toekeren. En dat zou zuur zijn voor Epic Games, dat juist met gigantische geldbedragen en ondersteuning de esports een impuls wilde geven, maar ten onder dreigt te gaan aan het succes van de game bij de casual speler.



Rick 'Paraduze' is een Fortnite-ster op YouTube met bijna een kwart miljoen abonnees. Hij kwam effe bij ons buurten op de redactie, en dat was het perfecte moment om hem effe aan de tand te voelen over de Fortnite World Cup. Want is dat Fortnite-esports nou echt zo anders dan 'gewoon' Fortnite?





"Ja, tegenwoordig is Fortnite-esports echt heel iets anders. Het skillniveau is het afgelopen jaar bizar snel omhoog gegaan. Als je kijkt hoe slecht mensen in het begin waren in vergelijking met nu, is dat echt niet normaal. Als je naar de esports kijkt, is het meer een strategische bouwgame dan een shooter. Goed voorbeeld: als je 'normaal' Fortnite speelt, zitten er in de laatste cirkel zo'n vijf mensen, in esports zitten daar minimaal 40 in, en dan moet je ook wel heel veel bouwen en komt er nogal wat strategie bij kijken."



Wil dat zeggen dat een Fortnite-streamer zoals jij dan geen enkele kans maakt in de kwalificaties?



"Nou ja, ik heb de eerste kwalificatie wel meegedaan, maar ik heb daarna te weinig tijd gehad om mee te doen en te kwalificeren. Als ik de tijd zou nemen om te oefenen, denk ik dat ik best een kans zou maken om me te plaatsen voor de finales." »

Fortnite



Voor de Fortnite World Cup is in totaal 40 miljoen dollar beschikbaar. Die gigantische pot met geld wordt eerlijk verdeeld over de beste Fortnite spelers die de wereld rijk is.

Kwalificaties
In totaal gaat van de
$ 40.000.000,
$ 10.000.000 naar de kwalificaties.

5 weken solo kwalificatie
Elke week $ 1.000.000

5 weken duo kwalificatie
Elke week $ 1.000.000

In Europa is er per kwalificatie $ 400.000 beschikbaar en plaatsen de beste 8 solospelers en beste 4 duo's zich voor de finales. Elke speler die eerste wordt, krijgt daarvoor $ 5.000. Maar [redacted] krijgt nummertje 248 nog $ 300 en zelfs de 1980e plaats levert geld op: $ 100.

Finales
Iedere speler die zich kwalificeert voor een finaleplaats krijgt sowieso al $ 50.000 startgeld uitgekeerd. De solo winnaar is met een klap miljonair, want die wint in z'n eentje al $ 3.000.000. Hoe de rest van het prijzengeld wordt verdeeld, is nog onduidelijk, maar onder de andere spelers is ook nog een klinkende 19,5 miljoen te verdelen.

FORTNITE WORLD CUP-NIEUWTJES

Pro gediskwalificeerd door vuile spelletjes

De Canadese pro-speler Damion 'XXiF' Cook is door Epic Games gediskwalificeerd nadat hij zich op dubieuze wijze voor de finales had geplaatst. In het bewuste potje leek het sommige kijkers al een beetje vreemd dat de twee spelers die in de buurt van XXiF landden hem bijna geen tegenstand boden, en men ging op onderzoek uit. Behalve de behoorlijk slappe hap die de andere spelers lieten zien, bleek ook nog dat dit twee goede bekenden van XXiF waren die beiden geen kans meer maakten om zich voor de finale te kwalificeren.

Cook kwam met een statement waarin hij alle aantijgingen ontkende, maar het mocht niet baten. Epic Games heeft de betrokken spelers een ban van veertien dagen gegeven en de kwalificatie (en dus ook het prijzengeld dat de Canadees dacht binnen te hebben) is naar een andere speler gegaan.



Vader coacht speler naar de finales

De meeste vaders hebben geen flauw idee waar je mee bezig bent als je aan het gamen bent, en áls ze al van zich laten horen, is dat vaak om je te vertellen dat je nu écht moet kappen.

Dit in tegenstelling tot de vader van de Amerikaanse speler BuckeFPS. Deze gast had het zichtbaar lastig tijdens z'n kwalificatie voor de World Cup, zo kon je zien op z'n stream. Maar op de achtergrond was continu z'n vader te horen, die hem rustig hield en tips gaf, en zo naar de kwalificatie wist te loodsen. Het lukte Bucke mede dankzij zijn coachende pa om zich nipt voor de finales te plaatsen, wat zijn 'coach' nog tot een laatste advies wist te verleiden: 'Blijf dankbaar en bescheiden!' Aww … doe mij ook zo'n pa-coach!

1200 bans uitgedeeld aan World Cup-spelers

Een grote pot met geld kan de morele grenzen van mensen redelijk rekbaar maken. Daar is Epic Games inmiddels ook achter, want tijdens de eerste week van de World Cup-kwalificaties moest de ontwikkelaar van Fortnite al meer dan 1200 accounts bannen vanwege verschillende vormen van cheaten.

Het merendeel probeerde zich in meerdere regio's voor de World Cup te kwalificeren, terwijl dat uiteraard niet de bedoeling is. Er waren ook mensen die zich schuldig maakten aan illegale afspraken en er was zelfs een speler die in de halve finales werd gesnapt met cheat-software. Foei mensen, speel toch eens eerlijk!

TEAMMANAGER VAN HET BESTE TEAM VAN EUROPA

Hennes 'Cookie' Heijmans (18) is teammanager van Atlantis, een esports-organisatie met een Fortnite-team dat behoort tot de beste teams ter wereld en het beste team in Europa is. Een van zijn pupillen is Dmitiri 'Mitr0' van de Vrie, de beste Fortnite-speler van Nederland die zich heeft gekwalificeerd voor de Fortnite World Cup. Ik sprak hem over zijn werk en natuurlijk de World Cup.





Wat verwacht jij van Dmitri in New York?



"Dmitri (Mitr0) heeft vorig jaar en dit jaar al meegedaan aan een aantal grote LAN-toernooien, en hij doet het bijna elk toernooi supergoed. Ik verwacht dus veel van hem, maar hij speelt natuurlijk wel tegen de beste 100 spelers van de wereld. Toch heb ik er vertrouwen in; hij heeft de ervaring en de vaardigheden, dus hij komt zeker in de top 10."



Wat is jouw taak als je met je team naar New York gaat?



"Ik moet alles soepel laten lopen: als er problemen zijn tijdens het reizen en het verblijf, los ik die op. Ik moet ervoor zorgen dat de spelers zich kunnen concentreren op het toernooi, en dat ze zich geen zorgen hoeven te maken over randzaken."

Dmitiri 'Mitr0' van de Vrie



Scouten jullie ook nieuwe spelers?



"We doen het op dit moment even rustig aan met het scouten van spelers, aangezien we al 13 spelers hebben. Vaak doe ik zelf de scouting voor Team Atlantis. Ik kijk dan niet alleen naar hoe goed de speler is, maar ook naar hoe een speler omgaat met social media, de spelersethiek, ambities, imago in de community, ervaring met de industrie, referenties en eigenlijk het hele totaalplaatje."



Wat raad je spelers aan die ook Fortnite-pro willen worden?



"Het is vrij laat om nu in te stappen, maar het is nooit te laat om je doelen te behalen. Wat ik voornamelijk zou aanraden, is om heel veel te oefenen, bekijk veel filmpjes van pro-spelers en presenteer jezelf professioneel. Tegenwoordig kan een kleine onderlinge ruzie je carrière al schade toebrengen." ✪





SPEEL SAMEN, ALTIJD EN OVERAL!

Nintendo

Haal meer uit je Nintendo Switch!

ONLINE

Nintendo Switch Online

DOWNLOAD NIEUWE LEVELS EN DEEL JE EIGEN CREATIES VIA NINTENDO SWITCH ONLINE

3 www.pegi.info

SUPER MARIO MAKER 2







Standaardversie



Inclusief 12 maanden lidmaatschap



VANAF 28 JUNI

Speel oneindig veel levels van andere bouwers. Alleen of met wel 4 spelers tegelijk!

Bouw overal... speel met iedereen!





Bouw en speel de Super Mario-levels van je dromen. Maak zelf levels, deel jouw creaties en speel de levels van anderen!



Nintendo.nl/supermariomaker2

KULUM

Paraduze

YouTube: Paraduze
Instagram: @Paraduze
Twitter: @Paraduze

Op reis naar:
Blijft lekker thuis.
Speelt:
Fortnite!



Wanneer Fortnite de cover siert, is het natuurlijk tof als een grote speler uit de scene de Kulum schrijft, en aangezien Paraduze meer van het bewegende beeld is dan het geschreven woord, hebben wij 'm een handje geholpen – zo zijn we dan ook wel weer. Dus deze maand is het meer een gesprek dan een Kulum, en dat mag, want een Kulum is een Kulum en geen column, snap je?



Je hebt 226.000 abonnees op YouTube, en daarvan volgen er ook nog eens meer dan 100.000 je op Instagram. Heb je enig idee hoeveel mensen dat zijn?



Ja, het is een beetje onwerkelijk als je erover nadenkt; je zou er meerdere stadiums mee kunnen vullen, maar ik hou me er eerlijk gezegd niet zo mee bezig. Ik speel Fortnite, deel dat op YouTube en mensen vinden het tof om naar te kijken. Maar nou je het zegt: het zijn er wel veel.



Je kanaal, waar je voornamelijk Fortnite op speelt, is in een jaar geëxplodeerd qua bereik. Over Fortnite gaan we het straks nog hebben, maar waar is bij jou de liefde voor games ontstaan?



Ik zag toen ik nog heel klein was mijn vader online met m'n oom Counter-Strike 1.6 spelen. Eigenlijk was ik toen nog te jong om die game te spelen, maar toch moet je het dan effe proberen. Dat vond ik heel dik, maar toen ik daarna met Call of Duty 3 in aanraking kwam, sprong de vonk pas echt over. Ik was toen een jaar of 13, 14 en zag dat veel mensen gameplay op YouTube aan het delen waren. Ik begon zelf ook met video's maken, maar nog niet serieus. Ik leende de laptop van mijn zus met daarop Sony Vegas en uploadde zo nu en dan een video. Ik stak meer tijd in het spelen van de game dan in het maken van video's. Op een gegeven moment besloot ik dat ik meer met gamen wilde gaan doen en zat met een vriend op Discord te kletsen. We zagen Fortnite en wilden die game kopen. Gelukkig hadden we toen nog een week gewacht, want de game was opeens gratis te downloaden en had toen een battle royale-mode. Vanaf oktober 2017 begon ik dagelijks video's over Fortnite te maken en anderhalf jaar later zijn we hier. Ik heb natuurlijk mazzel gehad dat Fortnite zo groot is geworden; ik zat er vanaf het begin bij en maak elke dag video's over en met de game.



Waarom denk je dat mensen vooral jou volgen als het om Fortnite gaat? Ben je zo goed in de game, of juist meer in het entertainen van mensen?



Het is natuurlijk gek om van jezelf te zeggen dat je goed bent in een game, maar ik denk dat dat wel de belangrijkste reden is dat ze kijken. Kijken hoe iemand speelt, daar leer je een hoop van, wat je dan weer kan gebruiken wanneer je zelf gaat spelen.



KIJKT MOMENTEEL

- Fortnite World Cup
- Trending-video's op YouTube
- StukTV



LEEST MOMENTEEL

Geen boeken; zit vooral online en lees en zie wat ik voorbij zie komen in mijn timelines.



Hoe zie jij Fortnite zich de komende jaren ontwikkelen? Zal het over drie jaar nog steeds zo groot zijn?



De populariteit zal natuurlijk afnemen – dat kan bijna niet anders. Veel goede spelers hoor je ook zeggen dat ze wat anders gaan spelen als de World Cup voorbij is. Ik denk dat Fortnite – door de vele updates die nog gaan komen – de komende jaren zeker nog wel gespeeld gaat worden, maar misschien wat minder dan nu het geval is.





Je bent nu achttien en geniet van een tussenjaar van je opleiding. Plannen om nog terug te gaan?



Mijn tussenjaar zit er bijna op en het gaat nu lekker met YouTube. Voorlopig heb ik dus nog geen plannen om terug te gaan naar mijn opleiding, maar juist plannen om me meer te ontwikkelen op YouTube, want op mijn opleiding had ik het sowieso niet zo naar mijn zin. Zo wil ik graag het komende jaar wat meer van mezelf laten zien in vlogs, zodat mijn persoonlijkheid wat meer naar voren komt. Over vijf jaar zal de populariteit van Fortnite waarschijnlijk flink zijn afgenomen en zou ik nog wel graag content op YouTube willen blijven maken, maar dan moeten de kijkers me wel nog steeds kunnen vinden.
Gelukkig krijg ik support van mijn ouders en zij vinden het leuk wat ik doe. Toen ik besloot te stoppen met mijn bijbaantje bij Albert Heijn, om meer tijd vrij te maken voor YouTube, moesten ze wel effe slikken, want op dat moment verdiende ik nog bijna niks met het maken van video's. Gelukkig gaat dat nu een stuk beter...



IN HET HOL VAN DE LEEUW

PLANET ZOO

Na de achtbanen van Planet Coaster en de dinosauriërs van Jurrasic World Evolution komt Frontier Developments dit najaar met een dierentuinvariant van de bouwgames waarin de ontwikkelaar gespecialiseerd is. Jurjen heeft er alvast beestachtig veel zin in.

Jááá, als ik mag kiezen tussen een dagje pretpark of dierentuin, dan denk ik wel dat het een dierentuin wordt! Maar dat hangt wel sterk af van het type dierentuin en of ik er al (meer dan) eens ben geweest. Het mooiste van zowel pretparken als dierentuinen vind ik namelijk het 'ontdekken' van attracties die je het idee geven dat je opeens in een nieuwe, avontuurlijke wereld bent beland. Zoals de eerste keer in de Bush van Burgers' Zoo, maar ook in een attractie als Symbolica van de Efteling. Eigenlijk bezoek ik dergelijke parken om dezelfde reden dat ik videogames speel: om van uit het alledaagse even te ontsnappen naar andere, mooiere, avontuurlijker werelden. En het idee om dat soort werelden zelf te maken spreekt me ook wel aan.



weetje • weetje

Het wordt niet mogelijk om bezoekers in de dierenverblijven te droppen. Door gaten in omheiningen te maken kun je er wél voor zorgen dat leeuwen en andere dieren vrij door je park lopen, maar ook dat resulteert niet in het bloedbad waar je stiekem op hoopt: de bezoekers vertrekken gewoon uit je park om slechte beoordelingen op internet te zetten.

JAREN NEGENTIG

Wie in de jaren negentig een pc had, speelde niet alleen point & click adventures als Monkey Island, Myst en Grim Fandango, maar ook strategische bouwgames als Sim City en Theme Park. Dat bouwgamegenre was zelfs zo populair dat games als Sim City en Theme Park óók op de SNES te spelen waren, zodat een Nintendo-boy als ik zich ook aan de unieke genoegens van het genre kon laven.

Mijn eigen stad bouwen, wegen aanleggen om alles goed bereikbaar te maken, de economie op gang helpen; het heeft me tientallen uren beziggehouden in Sim City. Maar de herinneringen aan mijn vele uren in Theme Park zijn me nog dierbaarder, want kom op: het bouwen van je eigen prétpark, dat spreekt toch wel effe wat meer tot de verbeelding dan 'een stad'.

Daarom was ik ook zo blij toen ik in 2016 weer eens iets dergelijks kon doen in Planet Coaster.

IN TOPVORM?

Terwijl het point & click-genre een beetje in de jaren negentig is blijven hangen, beleven de bouwgames de laatste jaren een voorzichtige comeback met titels als Cities: Skylines, The Sims 4, Aven Colony, Surviving Mars en Megapolis. Als je het genre breder trekt om eveneens games als Minecraft en Clash of Clans te omvatten, zou je het zelfs een revolutionaire comeback kunnen noemen.



weetje • weetje

Net als Planet Coaster krijgt Planet Zoo ondersteuning van Steam Workshop. Dat betekent dat spelers blauwdrukken van zelfgebouwde attracties naar Steam kunnen exporteren, zodat andere spelers die ook kunnen gebruiken.

Maar als we het genre netjes afbakenen, is Planet Coaster wat mij betreft de beste bouwgame die de comeback heeft voortgebracht. Niet alleen omdat je in die game de meest waanzinnige achtbanen kon ontwerpen, maar vooral ook vanwege de schier eindeloze flexibiliteit om die achtbanen te omhullen met avontuurlijke thema's en sfeervolle versieringen, en al doende je bezoekers het idee te geven dat ze werkelijk in een andere wereld zijn beland.

Frontier Developments, de ontwikkelaar van Planet Coaster, bracht vorig jaar nog de matig ontvangen licentietitel Jurassic World Evolution uit.

Maar laten we die game maar snel vergeten, want met Planet Zoo belooft de studio weer het topniveau van Planet Coaster neer te zetten, en van wat ik tot nog toe van de game gezien









en gehoord heb, neig ik er toch echt naar ze te geloven.

LEVENDE ATTRACTIES

Het grote verschil tussen het managen van een pretpark en een dierentuin is natuurlijk dat je in een dierentuin te maken hebt met dieren, oftewel levende attracties. Dat betekent dat je bij het ontwerpen van een verblijf voor zo'n dier niet alleen voor het fraaiste resultaat moet gaan, maar ook rekening moet houden met de behoeften van de beesten.

Intuïtief begrijp je waarschijnlijk wel dat bijvoorbeeld een groep pinguïns niet goed gedijt op een grasveldje met een paar palmbomen eromheen, terwijl giraffen niet blij worden als je ze op een rotsachtige berg dropt.

Om je dieren zo blij mogelijk te krijgen én te houden, kun je het best even kijken op het informatievenster dat bij elk dier hoort, waarop bijvoorbeeld de ideale hoeveelheden gras en water voor hun verblijf staan vermeld. Houd er verder ook rekening mee dat sommige diersoorten graag in groepen leven, terwijl andere meer van het solitaire type zijn. Gaat best ver hè? Maar het gaat nog veel verder.

GENOOM

Elk dier heeft een genoom dat hem onderscheidt van soortgenoten. Met andere woorden: de ene zebra is de andere niet. Ze verschillen bijvoorbeeld qua strepenpatroon, grootte, gedrag, vruchtbaarheid en resistentie tegen ziekten. Als je mannetjes en vrouwtjes bij elkaar zet in de hoop jonge zebraatjes te krijgen (jonge dieren zijn altijd de topattracties in dierentuinen), moet je erop letten dat het geen broertjes en zusjes zijn om inteelt te voorkomen. Dat resulteert erin dat dieren steriel en eerder ziek worden.

Nóg iets onverwachts om rekening mee te houden zijn de wisselende weersomstandigheden in je dierentuin. Als het regent is het bijvoorbeeld fijn als de dieren een plek hebben om te schuilen. Daarvoor kun je bomen planten, maar die laten bij een hoosbui nog steeds wel wat water door. Daken en afdakjes zijn waterdicht, maar ogen dan weer wat minder natuurlijk. En uiteindelijk wil je je bezoekers wel het idee geven dat ze recht in de bush kijken of op een échte safari zijn.

> "PLAATS WAT EETTENTJES EN TOILETTEN, WANT MENSELIJKE BEZOEKERS BLIJVEN UITEINDELIJK OOK GEWOON DIEREN."

EETTENTJES EN TOILETTEN

Je zou het bijna vergeten met al die dierenzorgen, maar uiteindelijk draait je dierentuin vooral om de bezoekers. Want als die niet komen en hoge beoordelingen geven om andere mensen tot een bezoek aan te moedigen en de kassa te laten rinkelen, kun je de deuren van je park al snel sluiten. Dus plaats je paden om bezoekers slim langs de attracties te loodsen, zorg je dat iedereen over of door de verschillende soorten hek- en glaswerk kan kijken om jouw dieren ook daadwerkelijk te zien, en plaats je eettentjes en toiletten, omdat je menselijke bezoekers uiteindelijk ook gewoon dieren blijven.

Als fan van 'beleving' heb ik er al helemaal zin in om – zoals gebruikelijk in moderne dierentuinen – mijn eigen miniversies van Afrika, een tropisch regenwoud en Antarctica samen te stellen, en de beleving van mijn bezoekers zo te regisseren dat ze echt het gevoel hebben wonderlijke, levende versies van die werelden te bezoeken.

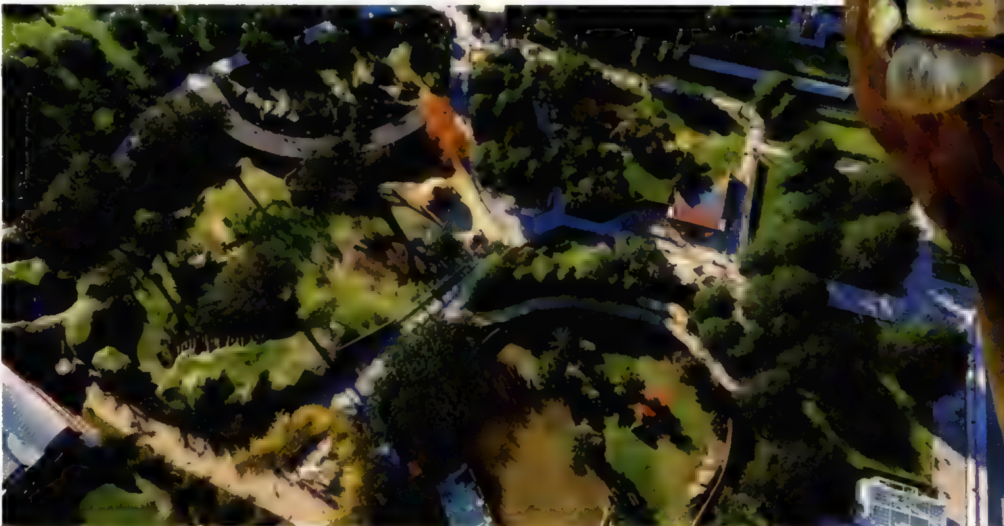
En natuurlijk zal ik zelf ook een van die bezoekers zijn.

REALISTISCHE DIEREN

Frontier Developments belooft de meest realistische dieren ooit in een game neer te zetten, inclusief natuurgetrouw bewegende pluisstaarten, verwondingen die langzaam maar zeker genezen en Red Dead Redemption 2-achtige details, zoals beren die hun nagels intrekken als ze gaan zwemmen. De studio steekt bovendien veel tijd in de manieren waarop dieren over het door spelers random aangelegde terrein bewegen, want niemand wordt natuurlijk blij van een tijger die boven een bosje zweeft of een gnoe die vastzit in een muur. Daarnaast beloven de ontwikkelaars natuurlijk en gevarieerd dierengedrag, waardoor we kunnen uitkijken naar groepjes apen die elkaar vredig zitten te vlooien en baldadige leeuwenwelpjes die stoeiend over elkaar heen buitelen. Aaaw ... Daar kan toch geen achtbaan tegenop?!

weetje • weetje

Planet Zoo krijgt ook een verhalende stand met missies die je bijvoorbeeld een dierentuin in een extreem koud of heet klimaat laten beheren.



EVEN STOER ALS OBSCUUR

ASTRAL CHAIN



Terwijl iedereen zat te wachten op de eerste gameplay-fragmenten van het reeds in 2017 aangekondigde Bayonetta 3, waren er tijdens de laatste Nintendo Direct opeens beelden van een heel andere franchise van PlatinumGames. En die zagen er volgens Jurjen bepaald niet verkeerd uit.





Hoewel blockbusters als Shadow of the Tomb Raider, Red Dead Redemption 2 en Hitman 2 nog steeds aan de neuzen van Switch-bezitters voorbij gaan, mogen diezelfde Switch-bezitters toch niet klagen over de games die derde partijen naar Nintendo's hybride console brengen – zeker niet als je dat afzet tegen de situatie met de Wii U.
Allereerst verschijnt zo'n beetje elke coole indiegame wel voor de Switch, terwijl ports en remasters van oude meesterwerkjes als Diablo III, Skyrim, Dark Souls, Doom en LA Noire zorgen dat de Switcher met een zwak voor wat stoerdere games eveneens iets te kiezen heeft. En uiteraard regelt Nintendo zelf ook altijd wel een paar exclusieve dealtjes met third party's om die liefhebber van stoerdere games de titels te geven die Nintendo zelf niet kan maken.
Het opmerkelijke is dat die games vaak zo obscuur zijn dat ze nauwelijks verkopen, en dan denk ik aan titels als Sin and Punishment, Killer 7, MadWorld, No More Heroes en Wonderful 101. Die laatste, misschien wel meest obscure titel op de Wii U werd gemaakt door hetzelfde Platinum dat nú de volgende, even stoere als obscure third party-titel aan dit rijtje mag toevoegen: Astral Chain.



weetje • weetje

Aan het begin van de game kun je kiezen of je met een mannelijke of vrouwelijke agent wilt spelen. Het personage dat je níet kiest, verschijnt in de game als je tweelingbroer of -zus.

BOEIEND

Astral Chain verplaatst je naar de Ark, een gigantische, futuristische, tamelijk utopische stad waarin de politie weinig meer te doen heeft dan af en toe eens een winkeldief in de boeien slaan. Dat verandert als er plots overal portals verschijnen die demonisch ogende aliens uit een andere dimensie uitbraken. Aangezien de 'gewone' politie niet tegen dat gespuis is opgewassen, wordt een nieuw politieteam in het leven geroepen: Neuron.
Als Neuron-agent beschik je over een levend wapen genaamd Legion, dat met een astrale ketting aan je pols is bevestigd. Zo'n Legion kan bijvoorbeeld een hondachtig uiterlijk of juist een meer humanoïde vorm aannemen. Je kunt zo'n Legion zelfstandig met een demon laten vechten, om diezelfde demon intussen met je agent onder (laser)vuur te nemen. Maar je kunt ook samenwerken, om bijvoorbeeld een wezen dat zich met een schild beschermt van twee kanten tegelijk aan te vallen, of je Legion met de ketting naar een vliegende vijand te slingeren. Diezelfde ketting kun je ook gebruiken om vijanden te tackelen of er omheen te draaien om ze vast te ketenen. Als je agent en Legion samenkomen, kun je allesvernietigende duo-aanvallen uitvoeren.
Kortom, volop mogelijkheden om de flitsende, geweldig geanimeerde gevechten 'boeiend' te houden.



weetje • weetje

De stad en personages van Astral Chain zijn ontworpen door Masakazu Katsura, die manga- en anime-liefhebbers wel kennen van zijn producties ZETMAN en Video Girl Ai.

> "JE VERSLAAT JE VIJANDEN MET EEN ARSENAAL AAN SNELLE MOVES DIE VOOR TOESCHOUWERS ONNAVOLGBAAR LIJKEN."



ONNAVOLGBAAR

Het idee voor Astral Chain kwam van niemand minder dan Takahisa Taura, de lead gamedesigner van NieR: Automata die met deze game zijn debuut als regisseur maakt onder supervisie van Hideki Kamiya, de grote man achter Bayonetta.
De game grossiert dan ook weer royaal in de gameplay die we van PlatinumGames gewend zijn, met tamelijk lineaire wegen langs groteske vijanden die je mag verslaan met een uitgebreid arsenaal aan razendsnelle moves die voor toeschouwers onnavolgbaar lijken, maar als speler toch een fijn gevoel van controle en macht geven.
Tegelijk beloven de ketting, het idee om met twee perso-





EN EUH ... BAYONETTA 3?

Bayonetta 3 werd in 2017 aangekondigd voor de Switch en staat nog steeds gepland voor een release in 2019, maar zonder specifieke datum. Omdat het me niet waarschijnlijk lijkt dat PlatinumGames en Nintendo in een korte tijdsspanne twee vergelijkbare, best wel lastig verkoopbare games willen uitbrengen, lijkt de kans me groot dat de release van de derde Bayonetta ten faveure van Astral Chain naar 2020 wordt verschoven.

nages tegelijkertijd te spelen en de synergie tussen je agent en Legion genoeg nieuwe input om Astral Chain te onderscheiden van Platinums andere loop-en-knokspellen. En uiteraard draait de game niet alléén om de gevechten.

POKÉMON

Het verhaal lijkt iets dieper te gaan dan 'versla de demonen want die willen je stad vernietigen', aangezien trailers ook beelden tonen waarin je de strijd aangaat met andere Neuron-agenten, die je zelfs stealthy van boven kunt besluipen om er bovenop te duiken – met je ketting als soort bungeekoord.
Over de herkomst van de Legion is nog niets bekend, maar aangezien ze best wat lijken op de demonische aliens die je bestrijdt – maar dan met blauwe in plaats van rode ogen – lijkt het me niet onwaarschijnlijk dat je verslagen vijanden à la Pokémon kunt inlijven en verzamelen om ze vervolgens voor je te laten strijden.
En dan zijn er naast de lineaire levels ook nog wat ruimere gebieden getoond waarin je vrij door de stad kunt lopen om alledaagse politieklusjes op te knappen, zoals het vangen van dieven, het helpen van verdwaalde kinderen en euh, het opruimen van zwerfafval in een hondenkostuum.
Ja hoor, met die obscuriteit zit het wel weer snor in deze Platinum-titel.



weetje • weetje

Het is ook mogelijk om op sommige Legion te rijden – zoals op dat hondachtige beest – terwijl er ook beelden zijn waarin je personage op een motorfiets door de stad scheurt.

SLECHTE VERKOPEN

Helaas voor PlatinumGames worden hun games weliswaar warm ontvangen door de vakpers en diehard-fans, maar vertaalt zich dat meestal niet in goede verkoopcijfers (met uitzondering van de NieR-games, die het best goed doen).
De eerste Bayonetta verkocht bijvoorbeeld zo slecht dat uitgever Sega geen brood zag ik een vervolg, waarna Nintendo besloot een tweede deel te financieren en de game, samen met een port van het eerste deel, als exclusive uit te brengen op de Wii U. Helaas verkocht Bayonetta 2 nog slechter dan het eerste deel, wat natuurlijk ook niet zo vreemd is, gezien de lage verkoopcijfers van de Wii U-console.
Zoals wel meer Wii U-titels kreeg het pakketje Bayonetta + Bayonetta 2 op de Switch een nieuwe kans, met zo'n 400.000 verkochte exemplaren als resultaat – tegenover 300.000 op de Wii U. The Wonderful 101 van PlatinumGames deed het al niet veel beter, met 360.000 verkochte exemplaren op de Wii U.



weetje • weetje

Veel medewerkers van PlatinumGames hebben eerder bij Capcom aan titels als Resident Evil, Viewtiful Joe en Devil May Cry gewerkt. Vooral van die laatste zijn de invloeden goed te herkennen in de games die Platinum tegenwoordig maakt.

Nu PlatinumGames op 30 augustus met Astral Chain voor het eerst een nieuwe franchise lanceert op een succésvolle console van Nintendo, hoop ik op betere verkoopcijfers. Maar of het nu een hit wordt of niet, Switchers met een zwak voor even stoere als obscure games hebben deze zomer sowieso iets om naar uit te kijken.



PSYCHOKILLERS!

BORDERLANDS 3

Zon, palmbomen en de eerste hands-on met Borderlands 3. Daarmee overtuigden we Raf om even naar LA heen en weer te vliegen. De zon was wat waterig en die palmbomen – ach, als je er één gezien hebt ... Gelukkig mocht de game achteraf op een 'hell yeah!' rekenen.

PREVIEW

XBOX ONE | PC | PS4



Ergens in Borderlands 2 probeert de naar erkenning hunkerende robot Claptrap met jouw personage te bonden door zijn hand op te steken voor een high five. Ik vond de knop om die te beantwoorden niet onmiddellijk en terwijl ik zat te zoeken, verloor Claptrap zich in een alsmaar gênantere spiraal van wegspoelend zelfrespect. De ontwikkelaars hadden hem van meer dan twee minuten super-ongemakkelijke dialoog en nog ongemakkelijker pauzes voorzien. Het is die volledig van de pot gerukte zin voor prioriteit die mij tot een fan maakte, zelfs al moest ik er een paar bugs, glitches en oké, de hier en daar wat routineuze gameplay op de koop toe nemen.

Instapmodel

Ontwikkelaar Gearbox pakte deze eerste gameplaydemo en hands-on groots aan. Honderden journo's, vloggers en influencers werden naar Los Angeles gevlogen, waar we anderhalf uur aan de slag mochten met twee personages: de Siren Amara en de Operative Zane Flynt. Ik koos voor die laatste. Maar laat me het eerst effe over die 3 in Borderlands 3 hebben. Ondanks de nieuwe engine komt deze aflevering voor veteranen heel vertrouwd over. Dezelfde handgetekende stijl, dezelfde damage-cijfers die bij treffers van je slachtoffers af spatten en dezelfde korte statische slides als een bekend personage of boss de scène inkomt. De game zit ook tot de nok vol bekende gezichten uit en verwijzingen naar de voorgangers.

Tegelijkertijd beweren de makers dat deze game een perfecte instap is voor wie hier zijn eerste Borderlands-kick krijgt. De game doet in de aanloop van het verhaal in elk geval zijn best om je in no-time op kruissnelheid te brengen.

"In 'n opslagkamer betrappen we Claptrap op iets onfatsoenlijks met een defecte soortgenoot."

Zane, de planeet-hopper

Oké, ik koos dus voor Zane, de Operative met een Iers accent en een ego dat maar nipt onderdoet voor dat van Simon. Misschien is hij ook wel het meest toegankelijke personage van de vier waaruit je in de full game kunt kiezen. Die andere drie zijn de mystieke Siren Amara, de Gunner Moze en de Beastmaster robot FL4K.

Ik startte mijn 90 minuten hands-on op Promethea, de thuisplaneet van de Atlas Corporation die op het punt stond overrompeld te worden door een vijandige 'onderneming'. Inderdaad, in Borderlands 3 zul je voor het eerst het Pandora-systeem kunnen verlaten om andere sterrenstelsels aan te doen. Het exacte aantal andere locaties zal pas op E3 worden onthuld, maar in een nieuwe trailer zagen we al wel hints naar een jungle-planeet en de ruïne van een gigantisch ruimtestation.



Ruimte-rednecks

Dat ruimtereizen doe je aan boord van de Sanctuary 3. Dat is meteen je hub (ook een first voor de serie) waar je allerlei upgrades kunt doen en waar ook heel wat vertrouwde koppen hun winkel hebben. Denk bijvoorbeeld aan de voertuigshop van ruimte-redneck Ellie, de trofeeclub van Sir Hammerlock en Moxxi's bar. In een verloren opslagkamertje betrappen we Claptrap overigens op iets onfatsoenlijks met een defecte soortgenoot. Ook handig in die Sanctuary: een machine waaruit je alle loot kunt halen die je onderweg ergens verloor

of waar je niet bij kon. Op de brug van het ruimteschip krijg je een als stuurconsole vermomde fast travel-map die je met warp-speed naar je bestemming brengt.

Game changer

Borderlands 3 doet aan co-op, ook in split-screen. Daarbij kun je kiezen voor klassieke co-op, waarbij degene die het eerst bij de loot is, daar ook mee aan de haal gaat. Die loot is daarbij net zoals de vijanden geschaald naar het level van de host-speler.

Maar je kunt ook kiezen voor loot-instancing en level-balancing. Dan vindt elke speler loot van zijn level én vijanden van zijn level. Een speler van level 5 krijgt dus in dezelfde lootkist of rond het stoffelijke overschot van een neergehaalde boss andere loot te zien. Ook als de level 23-speler waar hij mee co-opt zijn loot al éérder heeft weggegrist.

Ik heb genoeg op loot-ninja's gevloekt om dit een slimme zet te vinden, ook al kon ik het effect van die Instance-co-op niet uitproberen in mijn pure singleplayer hands-on.



Liever een niet-ingeënt kind op de crèche van m'n kind dan dit beest samen met mijn mopshondje bij de hondenuitlaatservice.

weetje • weetje

Met de wapens van de Atlas Corporation kun je een vijand naar keuze taggen, waarna alle kogels automatisch in zijn richting vliegen. Waar heb je dat ook alweer eerder gezien? O ja, in Luc Bessons The Fifth Element!

Drone en clone

Een van de troeven van mijn Zane Flynt-personage is dat hij niet één maar twee skills kan equippen én tegelijkertijd kan activeren. Ik liet het Barrier-schild voor latere co-op-scenario's en koos voor de SNTNL-drone en de Digi-Clone. Die eerste stuurt een vliegende drone op vijanden af. Die tweede dropt een extra versie van jezelf op het slagveld die net zo hard uithaalt. Je kunt op elk moment naar die kloon switchen, waarna je vorige belichaming de kloon wordt; ideaal om jezelf uit benarde situaties te teleporteren of om de aggro over twee doelwitten te verdelen.

Gazillion x twee

Borderlands 3 belooft veel meer boss- en sub-bossfights, maar ook de gewone gevechten spelen gruwelijk soepel.

De gunplay krijgt echt een glansrol met opnieuw een gazillion guns, waarvan er deze keer ook een shitload over een alternatieve vuurmodus beschikken. Dat geeft je dus bijna 2 gazillion wapenconfiguraties. Ook de Tediore-guns die je eenmaal leeggeschoten gewoon naar de kop van de vijand kunt flikkeren zijn weer terug. Soms ontploffen ze als een granaat, maar we zagen er ook eentje vurend en scheldend achter vijanden aanrennen. Een ander transformeerde in drie doelzoekende raketten en weer een ander kaatste als een dodelijke stuiterbal rond en riep bij elk contact met de grond of muur 'au'. Stom, maar zoals zo vaak met de Borderlands-humor ging ik wel stuk.

Douchy livestreamers

Over het verhaal is nog maar weinig bekend, behalve dat jij door de Crimson Raiders als een nieuwe vault hunter wordt gerekruteerd om op Pandora de strijd tegen de Children of the Vault Kult op te voeren. Die Kult wordt geleid door Troy en Tyreen, oftewel de Calypso Twins, oftewel de douchiest livestreamers van het universum. Persoonlijk vond ik die iets minder grappig uit de hoek komen dan Handsome Jack, maar misschien heb ik meer tijd met ze nodig.

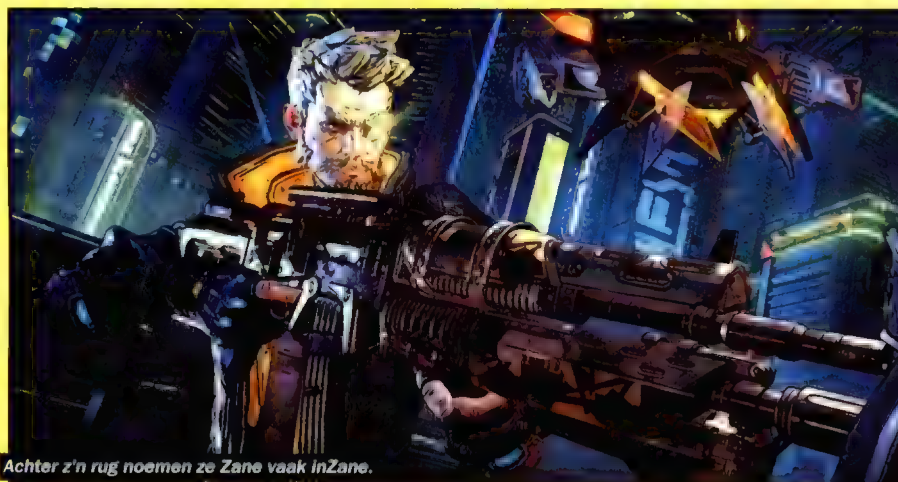
Als oude Borderlands-rot vond ik het trouwens geweldig om eens zij aan zij te kunnen vechten met Lillith, nu aanvoerster van de Crimson Raiders.

Wordt vervolgd

Ik ga eruit met nog een paar losse dingen die ik toch nog effe snel wil meegeven.

Herladen is in nagenoeg elke shooter een tijdrovende bitch, maar hier ziet het er wel altijd zeer cool uit. Borderlands 3 zal offline te spelen zijn en geen microtransacties opvoeren. Het nieuwe Cyclone-voertuig is een droom om mee door de stadsomgevingen van Promethea te scheuren. Claptrap is nog steeds zijn behoeftige-arrogante-pathetische zelf. NPC's kunnen je terug op de been helpen, maar ook de second win – waarbij je dat zelf kunt doen wanneer je een vijand kunt omleggen voordat je leeggebloed bent – is weer present. O ja, en Borderlands 3 is bloederiger dan ik me van de voorganger kan herinneren. Wordt absoluut vervolgd! ★





Achter z'n rug noemen ze Zane vaak inZane.



VERWACHTING *RAF:*

De honger naar loot, de geflipte humor en gameplay strakker dan de kringspier van een chihuahua. Ik heb natuurlijk maar anderhalf uur met slechts één van de vier personages gespeeld, maar ik heb vrijwel niets negatiefs kunnen vinden. Als ze nu Handsome Jack nog zouden reïncarneren ...

- \+ Sterke, vlot draaiende shootergameplay.
- \+ Humor.
- \+ Instanced co-op is heel welkom.
- \- Nog wat veel herhaling in dialoog van NPC's.

BASICS
RPG-SHOOTER-RPG
GEARBOX SOFTWARE / 2K GAMES
13 SEPTEMBER 2019



PIPELINEN MET RUTGER

SATISFACTORY

We willen bij Power Unlimited natuurlijk alle groepen gamers bedienen, maar Wouter kwam tot de ontdekking dat we al jaren een flink deel negeren! Werk je namelijk in de IT, zoals Rutger, dan is de kans groot dat je fan bent van factory-sims zoals Factorio en diens opvolger Satisfactory.



Weet je waarom mensen in milieuvriendelijke elektrische auto's maar met één hand sturen? Met de andere hand geven ze zichzelf constant schouderklopjes.

Rutger lijkt op een normaal mens zoals jij en ik, maar stiekem is hij Senior DevOps Engineer bij het bedrijf waar Power Unlimited onder valt: Reshift Digital. En nou niet meteen boos op hem worden, want hij is niet degene die heeft bepaald dat PU.nl al zes jaar lang dezelfde, euh, 'vintage' website is. Nee, hij ontwikkelt voornamelijk voor Kieskeurig.nl en is daarmee een echte IT-nerd. En daar komt een bijzondere smaak voor games bij kijken.

Dus, Rutger, wat geeft jou meer bevrediging dan wat dan ook?

Een goedlopende pipeline.

Waarom?!

Uit angst. Als een pipeline niet goed loopt, heb ik een probleem.

Oké, ik ben – nu al! – in de war: geldt dit voor je werk of voor games? Of voor beide?

Beide. Mijn werk is pipelines, en factory-sims zijn pipeline-simulators. Jeez, ik heb een andere hobby nodig!

Oké, ik weet op zich alles over van je hobby je werk maken, dus waarom dan ook niet weer andersom? Je hobby wordt je werk, wordt je hobby, zeg maar. Maar wat is er zo fijn aan een pijplijn?

Ah, automation! Het zien dat jouw voorbereiding zorgt dat werk voor je gedaan wordt. Uiteraard zou je kunnen zeggen dat voorbereiding óók werk is, maar meestal geldt dat je door 10 werk te doen 10 werk kunt LATEN doen door een automatisch systeem dat blijft werken terwijl jij achterover leunt en een mojito drinkt.

Drink je mojito's op je werk? Dat wil ik ook!

Niet altijd hoor. Soms is de munt op ofzo, dan schakelen we over op gin-tonics.

Ik maak zelf een mean Moscow Mule. Anyway, achterover leunen dus.

Ja, 10 werk per tijdseenheid terwijl je zelf 0 werk doet. Uiteraard is dat afhankelijk van de verkrijgbare resources. In mijn werk zijn die meestal infinite, aangezien alles virtueel is. In dit soort games zijn die wel degelijk eindig. Dan heb ik het over grondstoffen en energie, dus dat moet je ook managen. Kortom, terwijl je fabriek mooi staat te draaien, kun je achterover leunen en die mojito tanken. Maar dan zie je op een gegeven moment dat de boel stilvalt. De grondstoffen zijn dan bijvoorbeeld op. In de praktijk ga je dus niet zitten niksen, maar heb je je tijd hard nodig om MEER resources te vinden en te veroveren op de plaatselijke bevolking.



Maar Satisfactory is dus werken om niet zelf te werken ...?

In a way. Je laat machines het saaie werk doen, zodat je zelf machines kunt bouwen die het saaie werk doen. Het is een enorme puzzel om dat efficiënt te krijgen. Eén fout in een belt-setup kan een enorme bottleneck betekenen.

Het klinkt écht als werk, maar Satisfactory is toch wel effe wat anders ... Eerst denk je een survival-game te spelen, een beetje Subnautica-vibes hier en daar, en voordat je het weet, sodemieter je de diepte in! Dan duurt het niet lang voordat je een complex aan lopende banden hebt gebouwd; een monsterfabriek die langzaam werkt aan de toekomst. Het is intens bevredigend en stressvol tegelijk.

Yup. Net als m'n werk.

Nou hup, pipen die lines dan! ★



VERWACHTING *WOUTER:*

Deze game is nu al dieper dan m'n feeble mind kan bevatten en het is nog maar in Early Access. Satisfactory is niet alleen voor ontwikkelnerds, ook minder intelligente geeks kunnen hier intens veel plezier en bevrediging uit halen!

- + Bouw een fabriek en voel je slim.
- + Fijn stressvol.
- + Factorio in 3D.
- − Eigenlijk gewoon Factorio in 3D.

FACTORY / COLONY SIM
COFFEE STAIN STUDIOS / EPIC GAMES STORE
EARLY ACCESS

TERUG NAAR Z'N ROOTS

SAMURAI SHODOWN



Het zou zomaar kunnen dat je nooit van Samurai Shodown hebt gehoord, want de franchise richtte zich voorheen eigenlijk alleen maar op hardcore Japanofielen en competitieve fighter-gamers. Samuel legt echter uit waarom het nieuwste deel mainstream aandacht en succes verdient.



In de vorige PU had Jurjen het nog over de geschiedenis van Capcom, maar de geschiedenis van arcadeconcurrent SNK is minstens zo interessant (mag ik daar volgende maand een artikel over schrijven, Martin?). Ja, het was Capcom die de competitieve fighter uitvond met het legendarische Street Fighter II, maar het was SNK dat met klonen als Fatal Fury het genre naar nieuwe hoogten wist te stuwen.
De tofste daarvan vind ik persoonlijk de Samurai Shodown-serie, die Street Fighter II in feite combineerde met een feodaal-Japanse setting, inclusief katana's. Dat groot mainstream succes er voor Samurai Shodown (SamSho) nooit in heeft gezeten, is mede veroorzaakt door de SoulCalibur-franchise, waarin ook met zwaarden gevochten wordt, die de spotlight wist te jatten met z'n flitsende 3D-graphics. 'Tekken met zwaarden' klinkt voor de meesten nou eenmaal aanlokkelijker dan 'Street Fighter met zwaarden'.

Mindgames

2019 zou echter weleens een keerpunt kunnen zijn, want niet alleen genieten traditionele fighters tegenwoordig steeds meer mainstream succes, ook samurai-games staan de laatste tijd steeds vaker in het zonnetje. De nieuwe Samurai Shodown komt dus op een perfect moment uit.
Deze prequel gaat terug naar de roots van de serie, wat voornamelijk betekent dat het (zoals een goed SamSho-deel betaamt) géén game is waarbij lange, complexe combo's de sleutel tot overwinning vormen. Nee, deze game beloont je voor het goed opletten op wat je tegenstander doet en het hard afstraffen ('counteren') van zijn of haar fouten.
Mindgames zijn hier dus veel belangrijker dan technische skills, en dat is perfect voor iedereen die games als deze graag zou willen oppakken, maar wordt afgeschrikt door complexe knoppencombinaties. Daarnaast hanteert deze nieuwe Samurai Shodown nog altijd het simpele, tijdloze en vierdelige SNK-knoppenschema, dus zelfs de shit die wél complex is, is niet supermoeilijk onder de knie te krijgen.

weetje • weetje
Ook deze game bevat een spectaculaire 'comeback'-mechanic om het tij te doen keren. Je kunt één keer per match de nieuwe Lightning Blade inzetten, wat al jouw geïncasseerde schade in één klap teruggeeft aan de tegenstander. Oef!

Nieuwkomers

Combineer deze relatief toegankelijke gameplay met prachtige, kleurrijke en door de Unreal Engine 4 mogelijk gemaakte graphics (die zowel feodale penseelstreken weten te simuleren als dat ze de overdreven bloedfonteinen een sexy dieprode kleur geven) en je hebt een fighter die het verdient om ook door 'casuals' te worden opgepakt.
Het enige wat mainstream succes in de weg lijkt te staan, is de opvallende afwezigheid van bijvoorbeeld een cinematografische Story Mode. De standaard verhaaltjes en Arcade Mode die in de game zitten zullen geen enkele nieuwkomer in vuur en vlam zetten, en dat is extra zonde gezien SamSho's bombastische charisma; je kunt daar gemakkelijk een speelbare anime van maken.
Alsnog wil ik iedereen aanraden om Samurai Shodown in de gaten te houden, al is het maar omdat ik dan misschien van Martin vaker stukjes mag schrijven over SNK! ★

> **"De game beloont je voor goed opletten en het hard afstraffen van je tegenstander."**





weetje • weetje
Het basisroster bestaat uit zestien vechters: dertien veteranen (zoals de bekende Hattori Hanzo en serie-icoon Haohmaru) en drie opvallende nieuwkomers.

VERWACHTING *SAMUEL:*
Na ruim tien jaar komt Samurai Shodown terug met een ouderwets goede fighter! Laat je dus niet afschrikken door de feodale setting, want het gekletter van zwaarden is een universeel genot. Jammer dat de game qua modi weinig lijkt te doen om de nieuwkomers binnen te halen.

+ Klassieke SNK arcade-actie.
+ Voor buttonbashende beginners én competitieve veteranen.
+ Katana's.
- Mist een aantrekkelijke, cinematografische Story Mode à la Mortal Kombat 11.

FIGHTER
SNK CORPORATION / ATHLON GAMES
26 JUNI 2019 (SWITCH, PC-VERSIE EIND DIT JAAR)

SOULSLIKE-PLUS

CODE VEIN

Een nieuwe maand, een nieuwe wannabe-Dark Souls. Althans, nieuw … Code Vein had eigenlijk al ergens in 2018 moeten uitkomen. Zit Samuel nog op deze Anime Souls te wachten, of is het mosterd na de maaltijd?



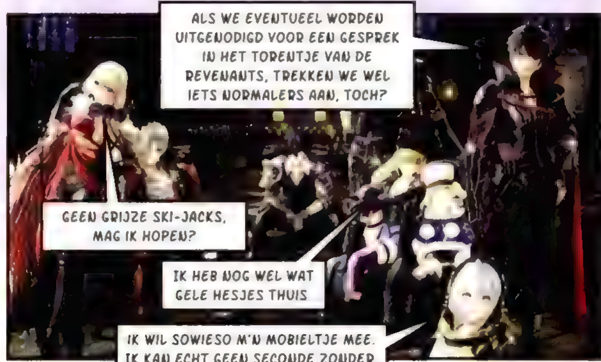
Code Vein is een Dark Souls-kloon. Nou klinkt dat wellicht een beetje denigrerend, maar gelukkig is de game zich wel degelijk van z'n kopieergedrag bewust.

Zo bevat Code Vein bijna elk gameplay-element waar de Souls-games om bekendstaan, zoals een allesbepalende stamina-meter die je uithoudingsvermogen dicteert en zo een geduldige speelstijl afdwingt. Ook is de speelwereld geruïneerd, melancholisch en post-apocalyptisch, en zijn de levels doolhof- en kerkerachtig ingedeeld om verkenning te motiveren. En ja, rusten bij een van de relatief zeldzame checkpoints geeft je niet alleen de kans om bijvoorbeeld je personage sterker te maken, maar zorgt er ook voor dat alle verslagen vijanden weer tot leven komen. Ten slotte is Code Vein extreéém uitdagend: de vele baasgevechten zullen het uiterste van je skills vereisen en je zult talloze keren het loodje leggen voordat je de vijandelijke patronen eindelijk doorhebt. Ja, dus exact zoals alle andere games in het Soulslike-genre, zoals Demon's Souls, Dark Souls, Bloodborne, Nioh, Sekiro: Shadows Die Twice et cetera.

Originaliteit

Uniek aan Code Vein zijn vooral de presentatie en het verhaal. Dit is immers de eerste Souls-like die er volledig uitziet als een anime, inclusief veel te flamboyant geklede personages, onnatuurlijk stekeltjeshaar en cartooneske stuiterborsten.

En waar het verhaal in Souls-games altijd subtiel en tussen neus en lippen door uit de doeken wordt gedaan, is Code Vein een veel bombastischer en onsubtiel product dat z'n dramatische vampierverhaal vertelt door middel van uitgebreide dialogen en forse cutscenes. Veel belangrijker is echter de originele manier waarop deze Souls-kloon z'n combat behandelt, want dit soort games speel je uiteindelijk voor de gameplay.



> **"Serieus, wat is deze game godsallemachtig moelijk!"**

Als Code Vein dus één unique selling point heeft, dan is het de kwantitatieve manier waarop het klasses en variatie benadert. Waar je in de meeste Souls-game met je personage één speelstijl naar keuze uitbouwt (zoals ridder, dief of tovenaar) kun je in Code Vein vrij schakelen tussen alle acht 'classes' (in dit geval Blood Codes).

Je kunt je hele speelstijl – inclusief statistieken, wapens en speciale krachten – dus omgooien wanneer je maar wil door in het menu een andere Blood Code te kiezen, en dat maakt de gameplay-dynamiek van Code Vein volledig anders dan die van z'n genregenoten. Ga je voor directe schade? Dan speel je als offensieve Fighter of zware Berserker. Wil je bij een later baasgevecht liever op een afstandje schade doen? Dan schakel je naar magische Caster of schietende Hunter. Je zit nooit aan iets vast.

Sadisme

Code Vein is dus de anti-Sekiro. Want waar Sekiro de Souls-formule verfijnde door één speelstijl te perfectioneren (zwaardvechten), kiest Code Vein er juist voor om zich álle speelstijlen aan te meten en zich op keuzevrijheid te richten.

Dat verklaart overigens ook waarom de game niet in september vorig jaar al uitkwam, maar na een flinke vertraging pas later dit jaar in de schappen komt te liggen. Bandai Namco had extra ontwikkelingstijd nodig om het extreem uitgebreide Blood Code-systeem op niveau te brengen.

En na een hele middag met de game te hebben doorgebracht kan ondergetekende bevestigen dat dit een goede keuze is geweest, want Code Vein lijkt een uitstekende, unieke en vooral uitdagende Souls-like te worden. Serieus, wat is deze game godallemachtig moeilijk! De Miyazaki-games zijn er niets bij.

Het Blood Code-systeem is in de kern wellicht niet superinnovatief en voelt in een post-Sekiro-tijdperk wellicht zelfs wat ouderwets aan, maar het zorgt er wel voor dat Code Vein extreem ver durft te gaan met z'n uitdagingsniveau. En laat dat nou één van de voornaamste redenen zijn waarom fans van dit sadistische subgenre graag Souls-klonen spelen! ★

weetje • weetje

Code Vein bevat een behoorlijke uitgebreide character creator; je kunt je zelfgemaakte personages zelfs 'versieren' met meerdere hoofddeksels en verscheidene soorten littekens.

VERWACHTING ***SAMUEL:***
Code Vein is een dusdanig directe kloon van Dark Souls dat het enerzijds een beetje verouderd aanvoelt, maar anderzijds lijkt het met z'n Blood Code-systeem toch nét uniek genoeg om fans van het subgenre te bekoren. Mijn interesse is meer dan gewekt!

- \+ Schakelen tussen speelstijlen is uniek in de wereld van Souls-likes.
- \+ Durft zo uitdagend te zijn dat co-op wordt aanbevolen.
- \- De animeclichés zijn talrijk en overdreven.
- \- De game had in 2018 imposanter geleken.

BASICS
HACK 'N SLASH, ACTIE-RPG
BANDAI NAMCO GAMES
1-2 SPELERS
2019

VANAF NU WORDT HET...

SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"DIT IS HORROR IN ZIJN PUURSTE VORM: NIET MET GOEDKOPE SCHRIKEFFECTEN, MAAR MET EEN DUISTERE SFEER DIE OVERDAG ALS EEN STROP OM JE NEK HANGT EN 'S NACHTS LANGZAAM WORDT AANGETROKKEN."

Oftewel, Darkwood is helemaal Jurjens ding.

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"IK GA ME NIET MET TERUGWERKENDE KRACHT VOOR MIJN RAGE-REVIEW SCHAMEN OF EXCUSEREN, WANT IK BLIJF MET EEN GLIMLACH AAN DIE GAME TERUGDENKEN."



Samuel blijft dus achter zijn 93 staan, ook al denkt de rest van de wereld daar anders over.

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



SPECIAALSTE SMOES VAN DE MAAND

"HEY EELKO! (ZUCHT, DIT GAAT SOWIESO IN DE PU KOMEN, HAHA!) IK HEB EEN ONGELUKJE GEHAD TIJDENS HET 'KLUSSEN', WAARBIJ EEN VERHUISLIFT IS OMGEVALLEN – TEGEN M'N HUIS AAN – EN IK M'N ARM FLINK HEB BEZEERD. HEB EEN AARDIGE SNEE IN M'N ARM, DIE IS GEHECHT, MAAR BEN VOORAL HELEMAAL BEURS ENZO NU. IK ZAL ZO SNEL MOGELIJK DE ARTIKELEN FIXEN, MAAR DAN WEET JE WAAROM ER WAT VERTRAGING IS. SORRY DAARVOOR!"







Dat je überhaupt iets van Florian kunt lezen deze maand, mag een godswonder worden genoemd.

REVIEWS

IN DIT NUMMER

OOK GESPEELD

ROCK OF AGES 2

DARKWOOD

SNIPER ELITE V2

SPELLEN DIE STOF DEDEN OPWAAIEN!

CONTROVERSE IN GAMES

Samuel doet iets extra graag als hij hoort dat het eigenlijk niet mag. Als jonge gamer voelde hij zich daarom ook aangetrokken tot controversiële spellen – games waarvoor hij toen eigenlijk te jong was of waarvan z'n moeder zei dat het te gewelddadig was. Van afgehakte ledematen tot blote tieten, hij zag controverse als kwaliteit. En hij was niet de enige!

CONTROVERSIËLE GAMES DOOR DE JAREN HEEN



Custer's Revenge (1982)
Je bestuurt een naakte, uiterst opgewonden generaal Custer, die pijlen moet ontwijken terwijl hij naar een houten paal loopt. Aan die paal zit een naakte, rondborstige Indiaanse vrouw vastgebonden, die vervolgens op uiterst intieme wijze, euh, wordt 'omhelsd'. Gezien de context is het duidelijk dat de dame in kwestie niet vrijwillig instemt met het fysieke contact. Wat begrijpelijk nogal controversieel was. Bah.



Wolfenstein 3D (1992)
Het is geen verrassing dat deze 'vader' van de first-person shooters extreem omstreden was. Het is duidelijk waarom: de game was – vooral voor die tijd – extreem gewelddadig, realistisch en bloederig, en de vele nazisymbolen werden ondanks de duidelijk antagonistische context ook niet gewaardeerd. Adolf Hitler als eindbaas was de druppel die de emmer deed overlopen: de game was tot vorig jaar(!) nog verboden in Duitsland.



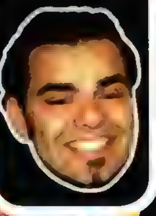
Mortal Kombat (1992)
Het was deze 'realistische' vechtgame – en dan vooral z'n bloederige Fatality's – waarmee senatoren in 1993 probeerden te bewijzen dat games te gewelddadig aan het worden waren en moesten worden gereguleerd door de Amerikaanse overheid. Dat leidde uiteindelijk tot het ontstaan van het leeftijdsclassificatiesysteem ESRB (Entertainment Software Rating Board), wat het Amerikaanse equivalent is van 'onze' PEGI (Pan European Game Information).



Carmageddon (1997)
Wat Mortal Kombat was voor vechtgames, was Carmageddon voor racegames. Ten tijde van release was het de controversieelste game aller tijden, mede omdat het doodrijden van voetgangers het daadwerkelijke doel van de game was. Dat zorgde voor een dusdanige controverse dat de game in veel landen werd gecensureerd; in sommige buitenlandse versies waren de mensen vervangen door zombies met groen bloed.

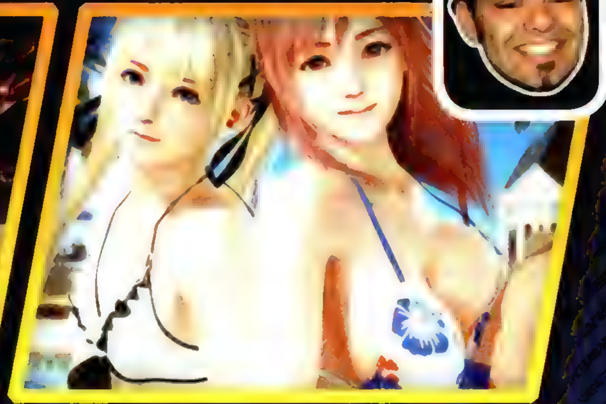


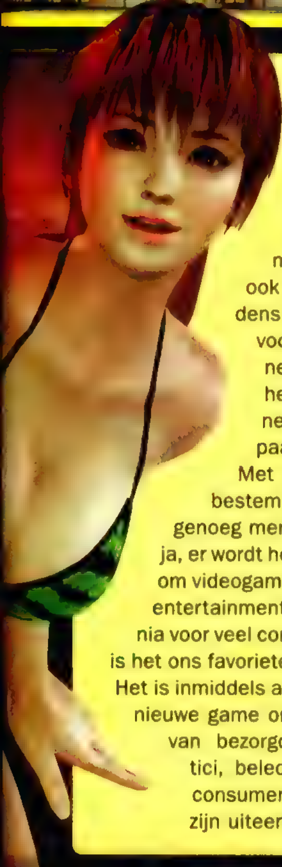
Daikatana (2000)
Het was voornamelijk de marketing die deze shooter van voormalig Doom-ontwikkelaar John Romero zo controversieel maakte. De advertenties kopten namelijk: "John Romero's about to make you his bitch." Typisch gevalletje veel te groot ego. Dat werd hem al helemáál niet in dank afgenomen toen Romero's langverwachte 'magnum opus' een saaie, lelijke en achterhaalde shooter bleek te zijn. Bitch, please ...











Wat controverse precies is? Volgens de woordenboeken betekent het 'strijd', 'twistpunt' of 'heftig meningsverschil', maar goed: heftige meningsverschillen kun je ook gewoon thuis hebben tijdens het avondeten. We spreken vooral van controverse wanneer een aanzienlijke hoeveelheid mensen zich publiekelijk negatief uitlaat over een bepaalde gebeurtenis of product. Met andere woorden: iets wordt bestempeld als controversieel als genoeg mensen erover gaan zeiken. En ja, er wordt héél veel gezeken als het gaat om videogames, want als er één vorm van entertainment is die de afgelopen decennia voor veel controverse heeft gezorgd, dan is het ons favoriete tijdverdrijf wel.
Het is inmiddels alsof er elke maand weer een nieuwe game onder vuur ligt door toedoen van bezorgde ouders, beduchte politici, beledigde activisten en/of boze consumenten. De redenen daarvoor zijn uiteenlopend: seksueel expliciete content, louche manieren om extra inkomsten te genereren, racistische stereotyperingen, (het gebrek aan) representatie van minderheden, online pesterijen, illegaal downloaden/kopiëren van content, censuur, verslavingsgevoeligheid enzovoort, et cetera.
O, en laten we excessief geweld niet vergeten. Want als er één onderwerp is dat voor veel controverse in de wereld van videogames heeft gezorgd, dan is het wel geweld. Ja, videogames zouden vaak té gewelddadig zijn en zouden bovendien aanzetten tot geweld in het échte leven, aldus veel te veel bezorgde non-gamers.

GEWELD(DAD)IG

Nu is het natuurlijk niet zo dat de afgelopen dertig jaar alleen in videogames geweld de boventoon voerde. Sterker nog, films zijn nooit gewelddadiger geweest dan in de jaren 80 en 90. Maar de voornaamste reden dat men zo bezorgd was om de mogelijke negatieve effecten van videogames, was omdat computerspellen een actief medium zijn. Het kijken van een film wordt daarentegen gezien als een passieve bezigheid: je doet niet mee aan de gebeurtenissen die op het scherm plaatsvinden, je kijkt er alleen maar naar.
Bij videogames voer je de handelingen echter zélf uit: je bent áctief bezig. Het is dan ook de interactie waar mensen bezorgd van worden en die voor controverse zorgt. Het menselijk brein zou het spelen van agressieve games kunnen opvatten als 'repetities' voor mogelijk soortgelijke agressieve scenario's in het echte leven, en dat zou gewelddadig gedrag dus motiveren, aldus sommigen.
Deze theorie wordt het 'GAM' (Generale Agressiemodel) genoemd en er zijn enkele onderzoeken geweest die het ondersteunen. In de afgelopen jaren zijn er echter veel meer onderzoeken geweest die ofwel geen duidelijk uitsluitsel geven, ofwel het GAM volledig onderuithalen. De conclusie is in elk geval meestal dat het menselijke brein uitzonderlijk goed is in het onderscheiden van fictie en realiteit. Games zijn dus wellicht 'actiever' dan films, maar ze zijn – als het om geweld en de impact ervan gaat – overduidelijk net zo nep.

CALL OF CONTROVERSY

Hoewel er veel meer studies zijn die aantonen dat er géén correlatie is tussen gewelddadige videogames en daadwerkelijk geweld dan studies die het tegenovergestelde beweren, blijft het vraagstuk jaarlijks opduiken. Er lopen immers meer dan genoeg ziekelijk gewelddadige individuen op deze aardkloot rond, en »



Manhunt (2003)
Deze bloederige stealth-game van Rockstar (een ontwikkelaar die we vaker voorbij zullen zien komen) werd direct controversieel vanwege z'n extreme geweld, wat onder meer leidde tot een verkoopverbod in Australië. Ook zou de game hebben geleid tot de moord op een 14-jarige Britse tiener. Manhunt 2 zorgde in 2007 voor minstens zo veel controverse; de game werd gezien als 'de meest gewelddadige ooit'.



Grand Theft Auto: San Andreas (2004)
San Andreas is controversieel vanwege een minigame waarin je de hoofdpersoon seks kunt laten hebben met een partner naar keuze. Het bizarre is echter dat het helemaal niet speelbaar hoort te zijn; toegang tot deze minigame is immers door Rockstar uit de game gesloopt. Het was de beruchte Hot Coffee-mod uit 2005 die de minigame echter speelbaar maakte in de pc-versie, met alle gevolgen van dien.



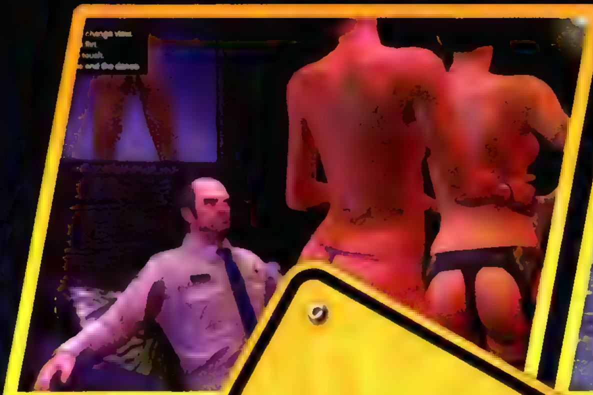
Canis Canem Edit (2006)
De derde achtereenvolgende Rockstar-game in deze lijst was al controversieel voordat ie uitkwam! Men ging ervan uit dat de game, ook wel Bully genaamd, pesten zou verheerlijken. Ook de mogelijkheid om als jongen met een andere jongen te zoenen werd door velen gezien als niet-kosjer. De game bleek uiteindelijk hartstikke mee te vallen, maar kreeg voor de zekerheid toch even een andere naam voor de Europese markt.



Too Human (2008)
Ontwikkelaar Silicon Knights werd in 2007 door Epic Games aangeklaagd omdat de studio een prototype van hun Unreal Engine 3 zou hebben misbruikt voor de ontwikkeling van Too Human. Toen Epic Games die rechtszaak in 2012 won, moesten alle onverkochte exemplaren van Too Human worden teruggeroepen en vernietigd. Ook mag de game niet meer digitaal worden verkocht op de Xbox Marketplace.



Resident Evil 5 (2009)
Blanke man Chris Redfield die in Afrika honderden donkere mensen afknalt? Ja, Resi 5 kwam behoorlijk racistisch over. De context was echter dat de Afrikanen in kwestie waren geïnfecteerd met een monsterlijke parasiet, net als de Spanjaarden in deel 4. Het Britse leeftijdsclassificatiesysteem BBFC besloot uiteindelijk dat er van racisme geen sprake was, al had de Japanse ontwikkelaar Capcom wel wat subtieler met de content kunnen omgaan. »

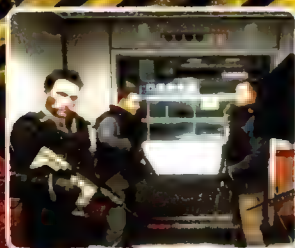





#GAMERGATE

Gamergate is een van de grootste gamegerelateerde controverses van de afgelopen jaren, mede omdat de controverse zelf extreem controversieel is binnen de gamegemeenschap. Gamergate begon als een relatief klein seksschandaal: in 2014 werd indie-ontwikkelaar Zoë Quinn na de uitgave van haar game Depression Quest van allerlei narigheid beschuldigd door haar ex Eron Gjoni. Gjoni claimde dat Quinn was vreemdgegaan met gamejournalist Nathan Grayson, en dat hun geflikflooi de enige reden was dat Depression Quest zo'n hoog cijfer kreeg op de website Kotaku. Dat escaleerde tot een controversiële hetze tegen zowel Quinn als gamejournalistiek in het algemeen, waarbij een grote groep gamers ('gamergaters') sites als Kotaku beschuldigden van corruptie. Sommige gamergaters richtten zich alleen op wat zij zagen als een gebrek aan journalistieke ethiek bij grote gamesites, en hoopten daar met de Gamergate-beweging goede gesprekken over te kunnen voeren, maar anderen gebruikten de beweging puur als middel om hun frustraties te botvieren.

De agressievere gamergaters zagen Gamergate als bewijs dat veel gamesites linkse, progressieve en feministische propaganda probeerden te verkopen, met als gevolg gerichte aanvallen op vele gerelateerde individuen. Naast de vele doodsbedreigingen die Quinn ontving werden bijvoorbeeld ook haar persoonlijke gegevens gelekt en haar vele online accounts gehackt. Ook de feministische mediacriticus Anita Sarkeesian (die zich vaak uitlaat over seksisme in videogames) werd dusdanig lastiggevallen dat ze gedwongen werd te verhuizen. Dit soort acties hebben bijgedragen aan het beeld dat Gamergate-aanhangers voornamelijk extreemrechtse mannen zijn die zich bedreigd voelen door de toename van inclusiviteit (lees: vrouwen in de game-industrie). Aan welke kant van de discussie je ook staat, bijna iedereen is het ermee eens dat de Gamergate-controverse een zwarte pagina is in de geschiedenis van de game-industrie, een pagina die voor een nog altijd voelbare en wellicht onoverbrugbare politieke en ideologische kloof heeft gezorgd.



Call of Duty: Modern Warfare 2 (2009)
Ah, het beruchte level 'No Russian'. Daarin moet je als undercover CIA-agent het vertrouwen van Russische terroristen winnen door ze te helpen met het aanrichten van een bloedbad op een vliegveld. De gewelddadige missie werd gedemoniseerd als zijnde 'een kans om op realistische wijze deel te nemen aan een terroristische aanslag', hoewel het meedoen aan de schietpartij volledig optioneel is.



Street Fighter X Tekken (2012)
Wie deze cross-over fighter in z'n volledigheid wilde ervaren, was verplicht om bij te betalen voor een boel DLC-personages, waaronder iconen als Pac-Man en Mega Man. Wat echter voor controverse zorgde, was het feit dat al die 'extra' personages gewoon al op de schijf stonden! Het aanschaffen van de DLC ontgrendelde hen slechts. Men zag dat – terecht – als je reinste geldklopperij.



Mass Effect 3 (2012)
Gamers lieten massaal weten dat ze extreem teleurgesteld waren in de vier mogelijke einden van deze actie-RPG, vooral omdat de uitkomsten volledig schijt leken te hebben aan de vele keuzes die gamers in de trilogie hadden gemaakt. De ontevredenheid was dusdanig groot dat ontwikkelaar Bioware later via gratis DLC een 'Extended Cut' aanbood die de einden ietwat verbeterde.



P.T. (2014)
Deze inmiddels legendarische gratis teaser heeft slechts een jaartje op de PlayStation Store gestaan. De reden? Het allesbehalve vriendelijke einde van de relatie die de uitgever had met Hideo Kojima. Konami knipte Kojima's naam uit Metal Gear Solid V, cancelde het langverwachte Silent Hills en verwijderde als klap op de vuurpijl deze geliefde teaser ervan. Stom, want daarmee vernietigde het bedrijf ook in één klap hun gehele reputatie.



Hatred (2015)
Een game die omstreden werd vanwege z'n extreme geweld? Het zal eens niet! Hatred was echter niet zomaar gewelddadig, het was naargeëstig gewelddadig. Je bestuurde immers een suïcidale psychopaat die zo veel mogelijk onschuldige mensen wilde afslachten – niet heel gezellig. De game werd tijdelijk van Steam verbannen toen men ontdekte dat de ontwikkelaar van de game mogelijk een neonazi was.



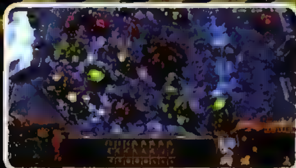


veel daarvan spelen gewelddadige games. Ook in ons kikkerlandje. Op 9 april 2011 opende de 24-jarige Tristan van der Vlis het vuur op onschuldige mensen in een winkelcentrum in Alphen aan den Rijn, met als gevolg zeventien gewonden en zeven doden, waaronder hijzelf.
Het duurde niet lang voordat er een mogelijke connectie werd gelegd met Tristans voorliefde voor de Call of Duty-games (voornamelijk Modern Warfare 2 en Black Ops), wat de controverse rondom first-person shooters in Nederland weer even aanwakkerde. Men heeft echter de neiging om correlatie (samenhang) te verwarren met causaliteit (oorzaak). Van der Vlis voelde zich aangetrokken tot shooters omdat hij al een gewelddadig persoon was, en het is dus niet alsof het spelen van shooters hem gewelddadig heeft gemaakt. Het is immers bewezen dat hij meerdere psychologische problemen had – hij leed onder meer aan paranoïde schizofrenie en hoorde stemmen.

HEFTIG

Soms wil men videogames zó graag de schuld geven bij tragische gebeurtenissen dat er gewoon glashard gelogen wordt. Zo was Doom in 1999 weer negatief in het nieuws omdat diverse mediabronnen beweerden dat de twee schutters van het bloedbad op de Columbine High School van tevoren hadden 'geoefend' in Doom, met zelfgemaakte levels waarin ze de school volledig hadden nagebouwd. Dat bleek echter volledig verzonnen. De waarheid is gewoon dat het altijd makkelijk is geweest om games de schuld te geven van narigheid, aangezien het een relatief jong en onbegrepen medium is. Zelfs anno 2019 geniet het nog niet het respect dat andere kunstvormen wel hebben.
De wetenschap staat echter aan de kant van de gamers. Dat betekent echter niet dat we jonge kinderen maar gewoon Mortal Kombat 11 moeten laten spelen, waarin bloederige organen uit fotorealistische lichamen getrokken kunnen worden. Het feit dat games nu beoordeeld worden volgens een leeftijdsclassificatiesysteem, dat ouders helpt om betere keuzes te maken, is (ironisch genoeg) te danken aan een Mortal Kombat-gerelateerde controverse in de jaren 90. Hoe onnodig of zeikerig controverses dus vaak lijken, ze houden soms een broodnodige vinger aan de pols van de relatie tussen videogames en de maatschappij. De beste manier om met controverse om te gaan, is dus door gewoon op volwassen wijze met elkaar te blijven praten. Uiteindelijk is controverse namelijk niets meer dan een ietwat uit de hand gelopen meningsverschil. ✖





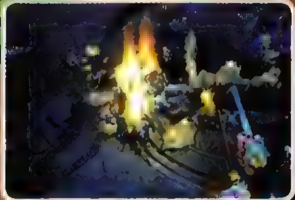
StarCraft II (2015)
Weinig games domineren het esports-medium zoals StarCraft II – vooral in Zuid-Korea. En dat het ondertussen een echte sport is geworden, bewees het StarCraft II-schandaal in 2015, waarbij meerdere professionele spelers veroordeeld werden voor matchfixing (het expres verliezen van wedstrijden om weddenschappen te beïnvloeden). De veroordeelde spelers ontvingen boetes en gevangenisstraffen, en mogen nooit meer meedoen aan esports.



No Man's Sky (2016)
De hype rondom No Man's Sky was gigantisch, vooral omdat de ontwikkelaars de gekste features hadden beloofd. Een onvoorstelbaar, algoritmisch universum! Oneindige variatie! De gekste flora en fauna! Epische ruimtegevechten! Et cetera, enzovoort. Veel van deze beloftes bleken echter glasharde leugens, en de uiteindelijke spelervaring was dodelijk eentonig en saai, waardoor gamers massaal hun geld terug vroegen.



Mass Effect Andromeda (2017)
Het vervolg op de geliefde Mass Effect-trilogie voelde aan als een amateuristisch rotzooitje. Personages zagen er eng uit, animaties waren lachwekkend, de game was technisch een glitchy puinhoop en grafisch was-ie lelijker dan het meer dan tien jaar oude Mass Effect 1. Zowel fans als critici sabelden de game neer, en sindsdien is de toekomst van de franchise onzeker.



Diablo Immortal (2018)
Mobile-game Diablo Immortal moet nog uitkomen, maar was al controversieel vanaf de seconde dat het in 2018 werd aangekondigd op BlizzCon. Iedereen verwachtte namelijk een Diablo 4-aankondiging, en werkelijk niemand zat te wachten op een mobile-game. Daarnaast lijkt Diablo Immortal niet veel meer te worden dan een reskin van mobile-game Crusaders of Light ... wat al een Diablo-kloon was. Tja.



Star Citizen (?)
Star Citizen is het meest gecrowdfunde project aller tijden: de game heeft sinds z'n Kickstarter-campagne in 2012 een kleine 300 miljoen dollar(!) van hoopvolle gamers ontvangen. De beloofde releasedatum? 2014. Ondertussen is het 2019 en lijkt het onwaarschijnlijk dat het extreem ambitieuze project 2020 haalt. En volgens de laatste berichten is het geld nu al zo goed als op. Zeggen dat dit voor controverse heeft gezorgd, is een understatement!

WarCraft Summit 2019

World of Warcraft

25 Jaar

Alie kan zich geen leven zonder Warcraft voorstellen. Toen Blizzard ons vroeg of we naar de Warcraft Summit 2019 wilden komen, móésten we onze PU.nl-redactrice dus wel op pad sturen! En dat zeggen we heus niet omdat we bang zijn voor lange, scherpe nagels ...

Na een lange maar gelukkig rustige vlucht land ik in Los Angeles. Het is gelukkig maar een klein uurtje rijden naar mijn hotel, want ik verlang ontzettend naar een bed. En toch, ondanks mijn enorme vermoeidheid kan ik de slaap maar moeilijk vatten; kwestie van te veel kriebels in mijn buik. Ik mag morgen namelijk naar het verjaardagsfeestje van de franchise die me zo enorm dierbaar is: Warcraft.

WOW!

Een nagenoeg slapeloze nacht later is het zover en mag ik naar het event. Grote beeldschermen versieren de hal, een zijkamertje is ingericht als museum vol beelden en schilderijen, en in de grote zaal zie ik overal banieren en vlaggen hangen. Blizzard laat het 25ste jubileum van Warcraft duidelijk niet stilletjes voorbijgaan. En ik geef ze gelijk: een kwart eeuw succesvol zijn in de game-industrie is een unieke prestatie die zelfs gevierd móét worden. En dat doet Blizzard heus niet alleen tijdens de Warcraft Summit die ik mag bezoeken.

Dit gehele jubileumjaar is opgezet als een eerbetoon aan de franchise, waarbij het verleden en de toekomst op bijzondere wijze met elkaar verweven worden. Om te beginnen maakt Blizzard zich op voor de release van World of Warcraft Classic. Met deze speciale versie van de MMORPG kunnen spelers de game in z'n originele uitvoering beleven. Daarnaast is er Warcraft III: Reforged, de 4K-remake van de RTS-game. Uiteraard wordt het moderne World of Warcraft ook niet vergeten. De game is bijna toe aan zijn volgende grote patch, waarmee onder meer nieuwe zones, een nieuwe raid en verschillende nieuwe features worden toegevoegd.

OMARM JE INNER GEEK

De bekendste game in de Warcraft-franchise is ongetwijfeld World of Warcraft, de MMORPG die in 2004 werd gelanceerd. Voordat Blizzard zich aan een MMORPG waagde, was daar echter eerst de Warcraft-trilogie. Dat begon met Warcraft: Orcs & Humans (1994), daarna volgden Warcraft II: Tides of Darkness (1995) en Warcraft III: Reign of Chaos (2002).

Twee van de mannen die al aan deze eerste Warcraft-games meewerkten zijn technical director Bob Fitch en executive producer Chris Sigaty. Tijdens mijn interview met beide heren vertellen ze over de begindagen van Blizzard, waarbij ze met tien man een klein kantoortje deelden. Toch is er volgens hen in die twee dikke decennia weinig aan de bedrijfscultuur veranderd: het was en is volledig geaccepteerd om je inner geek te omarmen. Dat doet echter geen afbreuk aan hun harde werken. Zo was

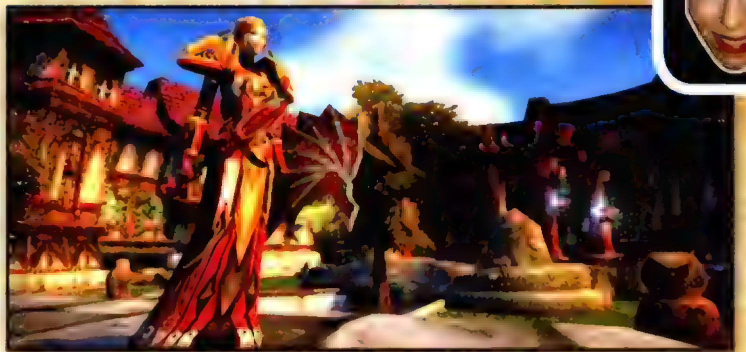
Essences

Wanneer je spelers vraagt wat ze tot dusver het minst waarderen aan Battle for Azeroth, dan zullen velen antwoorden met het Azerite-systeem. Er was vaak maar één item dat je een bepaalde trait bood, en dan moest je ook nog maar hopen dat die ene boss nét dat item zou droppen. Blizzard voegde in eerste instantie een vijfde ring toe. Traits bleven echter passive ... De ontwikkelaar kiest in 8.2 daarom voor Essences, die ook active ability's met zich meebrengen.









WarCraft III: Reforged

Ik mocht tijdens mijn bezoek aan de Warcraft Summit 2019 vast even snuffelen aan Warcraft III: Reforged. Ik doorliep The Culling of Stratholme met Prince Arthas. Wat ziet die game er enorm goed uit! Ik kan niet wachten om 'm helemaal opnieuw te ontdekken. Misschien gaat me dat als inmiddels 33-jarige ook een stukje beter af.

een game pas af als deze perfect was. Ondanks dat perfectionisme hadden de mannen toch nooit echt verwacht dat Warcraft ooit zo groot zou worden.

ONGEKENDE IMMERSION

Inmiddels zijn Fitch en Sigaty wel degelijk doordrongen van de impact van de franchise. Als voorbeeld noemen ze de World Editor in Warcraft III. Daarmee werd namelijk een geheel nieuw genre gecreëerd: de MOBA. Een tweede voorbeeld is natuurlijk Blizzcon. Vooral de eerste keer dat de mannen esports-toernooien met 'hun' games zagen, sloegen ze steil achterover van verbazing. Ik vraag ze om een verklaring: hoe kan het dat Warcraft al zo lang zo succesvol is? Volgens hen heeft Warcraft simpelweg iets episch. Dat komt mede doordat de games onderling een wereld delen. Juist daardoor kent de serie een ongekende 'immersion'; spelers worden meegenomen op één groot avontuur dat meerdere games bestrijkt.
Fitch en Sigaty zien dat het inmiddels veel meer de trend is om delen binnen een franchise te verbinden. Als voorbeeld noemen ze Marvel, dat met Avengers: Endgame 22 films tot een conclusie weet te brengen. Zij zien zo'n toekomst ook graag weggelegd voor Warcraft: een nog groter bereik, misschien zelfs wel inclusief pretpark!

WORLD OF WARCRAFT 'VANILLA'

Tijdens de Warcraft Summit wordt eigenlijk een dubbel feestje gevierd. Niet alleen bestaat Warcraft 25 jaar, ook World of Warcraft is jarig! De MMORPG is 15 jaar oud geworden. Het huidige WoW is echter niet meer te vergelijken met de game van toen. De game is inmiddels beter afgewerkt, verfijnder en gelikter. Desondanks verlang ik nog vaak terug naar het WoW van vroeger ... Aangezien ik niet alleen ben in mijn nostalgische gevoelens komt Blizzard met World of Warcraft Classic.
Voor mijn tweede interview tijdens de Warcraft Summit schuif ik aan bij senior software engineer Omar Gonzalez en executive producer John Hight. Opnieuw twee oudgedienden, die helemaal niet zo verbaasd lijken om 15 jaar na dato opnieuw aan dezelfde game te werken. De vraag naar een Classic-versie bestaat namelijk al heel lang. Helaas bleek het fiksen ervan nog niet zo simpel. Gonzalez vertelt dat Classic geen simpele port is. In plaats daarvan draaien de oude art assets op de moderne codestructuur. Hight geeft niettemin aan dat de ervaring onmogelijk authentieker kan zijn. Ik vraag hem of dat tegelijkertijd niet ook een valkuil is, maar Hight is daar niet zo bang voor: ook nieuwe spelers zullen weer verliefd worden op het oude WoW. Hight geeft daar een interessante reden voor: dankzij internet en smartphones smachten jongeren naar sociale connecties, en dat is iets waar Classic in kan voorzien. Gonzalez vult aan door te zeggen dat je in het oude WoW anderen nodig had om te overleven. In je uppie ging je het simpelweg niet redden, omdat de wereld te gevaarlijk was. De connectie met je medespelers uitte zich vooral bij het raiden; als er een raid gepland stond, kwam je op tijd – zelfs als je er al een lange dag op had zitten. Je vrienden in de steek laten was geen optie!

NIEUWE RONDE, NIEUWE KANSEN?

Volgens Hight is het voor nieuwe spelers ook fijn dat iedereen weer op nul begint. Je loopt op dit gelijke speelveld niet altijd achter de feiten aan en krijgt bijvoorbeeld de kans om Achievements te behalen die eerder alleen aan oudere spelers voorbehouden waren. Hight benadrukt evengoed in dezelfde adem dat oude spelers niet bang hoeven te zijn dat ze hun recht om te pochen verliezen! Achievements en Titles die mensen verdienen in Classic zijn namelijk niet te zien in het moderne World of Warcraft.
Na de launch van World of Warcraft Classic wordt de content vervolgens in zogenoemde fases toegevoegd. Gonzalez kijkt vooral enorm uit naar de toevoeging van de Ahn'Qiraj War Effort. Het openen van de gates, nadat alle resources verzameld waren, vormt voor hem een van de grote momenten in de geschiedenis van WoW. Toen er duizenden spelers samenkwamen, worstelde Blizzard echter met het bieden van betrouwbare services en uptime ... dat moet nu anders! Gonzalez ziet Classic wat dat betreft ook als een tweede ronde, met nieuwe kansen.

Opvolger?

Terwijl World of Warcraft Classic nog moet uitkomen, vraagt het publiek alweer om een opvolger. Er zijn namelijk ook zat mensen die met veel liefde terugdenken aan The Burning Crusade en Wrath of the Lich King. Gonzalez laat weten dat servers voor deze uitbreidingen worden overwogen, evenals progressie-servers. Op deze servers kan de gehele cyclus aan expansies opnieuw worden doorlopen.

TOEKOMST VAN WOW

Hoewel deze dag bij Blizzard aanvoelt als een eerbetoon aan het Warcraft van het verleden, is er ook tijd om over de toekomst van de game te spreken. Inmiddels is Battle for Azeroth (de zevende uitbreiding van WoW) namelijk aan een tweede grote update toe. Senior game producer Shani Edwards en lead designer Morgan Day vertellen enthousiast over de content in deze Rise of Azshara-patch.
De Battle of Dazar'alor (de tweede raid in Battle for Azeroth) heeft diepe wonden geslagen bij zowel de Alliance als de Horde. Dat vormt het perfecte moment voor Queen Azshara en haar Naga om hun slag te slaan. Day legt uit dat de focus in deze patch 8.2 veel meer ligt op het vechten voor Azeroth. Het conflict tussen de Alliance en Horde is niet voorbij of vergeten, maar de vijanden hebben er met de tussenkomst van de Naga een nog groter en dringender probleem bij gekregen.
De patch voegt twee nieuwe gebieden aan de MMORPG toe. Een paar weken later volgen een raid en een mega-dungeon. Ook zijn er tal van nieuwe features, zoals Mount Equipment, waarmee je diverse functionaliteiten aan je mount kunt toevoegen, en Essences, waarmee je meer zeggenschap over het gear-systeem krijgt. Deze Essences voegen namelijk talent-achtige Major en Minor powers toe.

WITH GREAT POWER ...

Grappig genoeg doet veel van wat Edwards en Day me vertellen ook weer sterk denken aan het WoW van vroeger. De game mag dan inmiddels beter afgewerkt, verfijnder en gelikter zijn, de humor en bravoure zijn gelukkig gebleven! Ik bespeur tijdens al mijn interviews dan ook eenzelfde sentiment, een gevoel dat Hight tijdens mijn gesprek met hem mooi weet samen te vatten: hij noemt de ontwikkelaars 'bewakers van een deel van onze cultuur, wat ook een grote verantwoordelijkheid met zich meebrengt'. Als mijn bezoekje aan de Warcraft Summit een indicatie is van de liefde, passie én zorg die Blizzard voor zijn franchise voelt, dan kan Warcraft zo nog eens 25 jaar mee! ✖



WIJ ZIJN DE VERLIEZERS!

STEAM VERSUS THE EPIC STORE



Exclusiviteit is een lastig woord. Enerzijds zorgt het voor het bestaansrecht van verschillende afzonderlijke apparaten, zoals de draagbare Switch, de krachtige Xbox One en de veelzijdige PlayStation 4. Anderzijds kan het gamers alleen maar in de weg zitten, zoals we de laatste tijd zien in de wereld van pc-gaming.

Concurrentie is altijd goed, toch? Als meerdere bedrijven om de centen van de consument vechten, moeten ze immers hun best doen om die koper van hun kwaliteit te overtuigen. Dat resulteert doorgaans in allerlei voordelen, zoals scherpe prijzen, klantvriendelijkheid, gratis ondersteuning, et cetera.
Een van de mooiste voorbeelden hiervan is de komst van de allereerste Xbox. Microsoft wilde zo graag dat zijn nieuwe console kon concurreren met Sony's PS2 en Nintendo's GameCube, dat het bedrijf ervoor koos om verlies te draaien op elke verkochte Xbox. Elke keer dat een consument voor 300 euro een Xbox kocht, verloor Microsoft de helft; de productie van één console kostte Microsoft namelijk ongeveer 450 euro.

De komst van The Epic Store heeft distributieplatforms niet beter gemaakt.

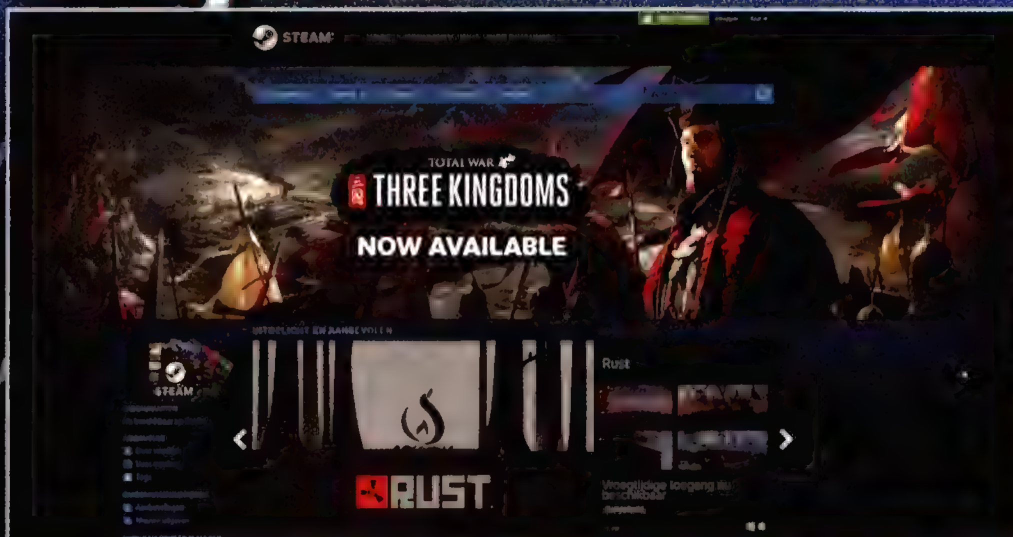
Eén ding was zeker: wij gamers plukten daar de vruchten van. Microsoft had zoiets namelijk nooit gedaan/hoeven doen) als zij de enige waren geweest die ons destijds konden voorzien van een degelijke console. Concurrentie is dus niet alleen goed (voor ons), het is ook nodig (voor een vrije markt). Mits er daadwerkelijk van concurrentie gesproken kan worden, tenminste ...

MAKKELIJK

Iedereen is bekend met Steam, wat al ongeveer anderhalf decennium hét digitale distributieplatform is voor pc-gaming. We hebben veel aan Steam te danken, mede omdat pc-gaming vóór de komst van het platform nogal een wildwestvertoning was. Steam heeft er onder meer voor gezorgd dat titels makkelijk geïnstalleerd worden en automatisch van updates worden voorzien, dat multiplayer-games degelijke matchmakingservers hebben, dat digitale rechten gecentraliseerd worden bijgehouden en dat pc-gaming de sociale functies heeft die bijvoorbeeld al op Xbox Live waren geïmplementeerd, zoals achievements en online vriendschappen.
De afgelopen jaren kreeg Valve (het bedrijf achter Steam) echter ook forse kritiek op de schijnbaar luie en hebzuchtige houding waarmee Steam z'n toppositie wist vast te houden. Het bedrijf pakt zo'n 30 procent van het geld dat binnenkomt na de aankoop van elke game, en hun kwaliteitscontrole is om van te janken, waardoor Steam al jaren wordt overspoeld door afschuwelijke, slecht gemaakte games waarvan de assets regelrecht uit andere titels of luie assets-pakketten zijn gerukt. Toch heeft Steam z'n toppositie meer dan verdiend, mede omdat het pc-gaming aantrekkelijk, overzichtelijk en vooral makkelijk heeft gemaakt voor de massa.

EXCLUSIVITEIT

The Epic Store (van Epic Games, de ontwikkelaar achter de Unreal Engines, Gears of War en natuurlijk Fortnite), die sinds december vorig jaar direct met Steam zegt te concurreren, leek een welkome toevoeging aan het gamelandschap. Als het Steam dwingt om z'n diensten te verbeteren, dan wint iedereen, toch? Helaas is niets minder waar, en dat is te danken aan het fenomeen exclusiviteit. Steam en The Epic Store zijn namelijk niet de producten waarmee geconcurreerd wordt; nee, dat zijn de games zelf. En de enige manier waarop deze distributieplatforms werkelijk met elkaar zouden concurreren – en wat de consument dus daadwerkelijk een keuze zou geven – is als beide platforms dezelfde games zouden aanbieden.
Alleen dan kunnen gamers de twee tegen elkaar afwegen en beoordelen op basis van bijvoorbeeld prijs, klantenservice, koopervaring, extra's en meer. Van werkelijke concurrentie is nu echter geen sprake; The Epic Store is op agressieve wijze exclusiviteitsdeals aan het sluiten met ontwikkelaars en uitgevers (en heeft zelfs games bij





Steam weggetrokken, zoals Metro: Exodus, wat gamers die de game al via Steam hadden gepre-orderd extreem boos heeft gemaakt), in de hoop Steam een hak te zetten.

WINKELMANDJES

Het probleem met exclusiviteit, en dus de 'neppe' concurrentie tussen de platforms, is dat het de onlinewinkels geen reden geeft om hun diensten kwalitatief sterk te maken en continu te verbeteren. The Epic Store heeft geen reden om z'n diensten naar het hoogste niveau te tillen, aangezien gamers verplicht zijn er gebruik van te maken als ze Fortnite willen spelen.

Hoe anders was dat geweest als Fortnite ook op Steam verkrijgbaar was geweest! Dan had The Epic Store het zich nooit kunnen verloven om een kloteplatform te zijn. Wat het nu dus is: The Epic Store heeft bijvoorbeeld – in tegenstelling tot websites uit de fucking jaren 90 – géén winkelmandje. Je moet elke game dus handmatig kopen, wat onnodig veel tijd en moeite kost.

Om te janken is tevens het feit dat het in korte tijd aanschaffen van meerdere games ervoor kan zorgen dat je Epic Store-account (en gelinkte creditcard!) tijdelijk bevroren wordt, omdat het systeem dit gedrag ziet als mogelijk frauduleus. Wow ... The Epic Store is werkelijk een verschrikkelijk platform dat op bijna elk front inferieur is aan Steam, en tevens nul haast voelt om te verbeteren. Want ze hebben (tijdelijke) exclusives, zoals het gewilde Borderlands 3. Dat is géén concurrentie; dat is in het bezit zijn van kleine monopolies, zoals The Epic Store die dus al heeft met bijvoorbeeld Fortnite.

NEE-FLIX

De komst van The Epic Store heeft distributieplatforms als Steam dus niet beter gemaakt, het heeft de algehele ervaring van het verkrijgen en spelen van pc-games alleen maar onnodig gefragmenteerd en gecompliceerd. En dat lijkt alleen maar erger te worden. Hetzelfde is namelijk ook al een tijdje gaande in de wereld van videostreaming: Netflix was ooit de redder van de tv- en filmindustrie en wist in z'n eentje de hardnekkige piraterij te bestrijden door de consumptie van media makkelijk en centraal te maken (zoals Steam dus deed voor pc-gaming).

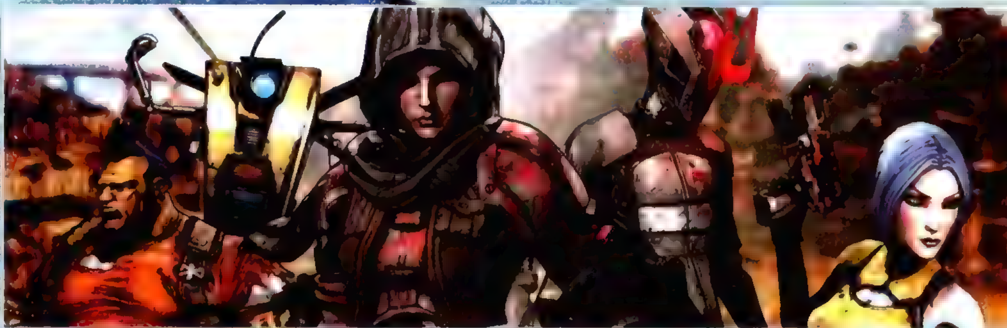
Maar piraterij van films en series begint tegenwoordig weer toe te nemen. Waarom? Omdat Netflix steeds meer 'concurrentie' krijgt van diensten als HBO Go, Disney+, Amazon Prime, Hulu en nog veel meer – elk met hun eigen exclusieve series en films (oftewel, kleine monopolies). Waar je een paar jaar geleden dus bijna alles kon zien op Netflix, heb je nu Netflix nodig voor Stranger Things, HBO Go voor Game of Thrones en Disney+ voor bijvoorbeeld Avengers: Infinity War.

Wie dus álles wil kunnen zien, moet zich abonneren op meerdere diensten, wat niet meer simpel of goedkoop is en dus automatisch aanzet tot piraterij. De cijfers spreken voor zich: illegale downloads waren laag in 2016, toen je nog Disney-films kon kijken op Netflix, maar in 2018 waren ze weer fors gestegen. Inderdaad, dat was nadat Disney hun producten van Netflix begon te verwijderen.

INCLUSIVITEIT

De strijd tussen Steam en The Epic Store is wellicht minder klote voor de consument omdat er geen abonnementskosten betaald hoeven te worden, maar de nadelen blijven aanwezig en talrijk. Dat The Epic Store features als een simpel fucking winkelmandje mist, is één ding, maar dat pc-gamers bijvoorbeeld ook gedwóngen worden hun softwareverzameling te verdelen over platforms die ze niet fijn vinden, is al een stuk erger. De oplossing? Géén exclusives meer! Dat verwijdert monopolies op specifieke platforms en zorgt ervoor dat platforms écht met elkaar gaan concurreren, wat alleen maar goed zal zijn voor de consument omdat er dan weer keuze is. Keuze is er op dit moment niet; je móet Steam gebruiken voor de ene game en The Epic Store voor de andere. Dat is niet centraal, niet makkelijk en niet gebruiksvriendelijk, en het is dan ook de reden dat piraterij weer flink aan het toenemen is.

De kans dat exclusiviteit verdwijnt is echter nihil, want bedrijven zien exclusieve deals als lokaas voor kortetermijnsucces. Dat het vreet aan de langetermijnmogelijkheden van de gehele markt, nemen ze te vaak voor lief. ✖





'MAAR HOE ZIT HET DAN MET CONSOLES?'

Nee, de oorlog tussen Steam en The Epic Store is niet hetzelfde als bijvoorbeeld de jarenlange strijd tussen PlayStation en Xbox, en dat heeft voornamelijk te maken met het feit dat exclusiviteit op consoles vaak direct gelinkt is aan diversiteit en creativiteit op het gebied van hardware. Sony heeft de afgelopen generatie bijvoorbeeld hard ingezet op hun storytelling en virtual reality, wat duidelijk te zien was aan hun exclusieve titels. Nintendo is hier natuurlijk het mooiste voorbeeld van: hun consoles zijn meestal uitingen van volledig nieuwe manieren van spelen, zoals touchscreens en bewegingssensoren, en Nintendo-exclusives maken daar optimaal gebruik van. Exclusiviteit bij consoles stimuleert creativiteit, terwijl het bij pc-gaming de markt (die al met consoles moet concurreren) alleen maar opsplitst.



DRAADLOOS ZONDER NADELEN

LOGITECH G502 LIGHTSPEED



Florian heeft al heet wat tripjes op z'n naam staan, maar een uitnodiging om naar Berlijn te komen voor de reveal van een gamemuis was nieuw voor 'm. Het gaat hier dan ook om een legendarische muis die voortaan zonder staart te krijgen is.

Draadloze controllers, toetsenborden, headsets en muizen bestaan natuurlijk al jaren. De 'normale' draadloze techniek is dan ook niet nieuw, maar is eigenlijk nooit goed genoeg geweest voor echt serieuze gamers en e-sporters. Zo gebruiken de meeste pro-gamers nog steeds een muis en toetsenbord met een draad, om de simpele reden dat draadloos de nodige vertraging met zich meebrengt. Helemaal geen probleem natuurlijk als je lekker casual achter je pc zit te klooien, maar funest als je games op hoog niveau speelt.

LIGHTSPEED

Een muis met draad is dus altijd sneller dan een draadloze muis als het gaat om responstijd, maar Logitech heeft intern z'n knappe koppen bij elkaar gestoken om een gloednieuwe draadloze techniek te ontwikkelen die daadwerkelijk net zo snel is als een kabelverbinding. Dat is nogal een opgave geweest, maar vorig jaar introduceerde Logitech vol trots de eerste producten met de nieuwe techniek, genaamd Lightspeed.

Hoe Lightspeed precies werkt, is een beetje het geheim van de smid, maar de techniek is state of the art en doet daadwerkelijk wat het belooft. Er zijn talloze hardcore-tests geweest, waarbij de beste en snelste gamemuizen tegenover de Lightspeed-techniek werden gezet en waaruit bleek dat de nieuwe techniek van Logitech daadwerkelijk net zo snel op bewegingen en aanslagen reageert. Het is bizar dat het werkt, maar de Lightspeed-techniek van Logitech is verbluffend goed.

Zelfs zo goed dat pro-gamers voorzichtig zijn gaan overstappen naar de eerste Lightspeed-muizen en die vervolgens gebruiken in belangrijke toernooien, zoals in het officiële League of Legends European Championship. De studio waar dit evenement wordt gehouden, bevindt zich in Berlijn en niet geheel toevallig werd daar de nieuwste gamemuis met Lightspeed-techniek aangekondigd. Het gaat om de Logitech G502, een legende die nu dus een flinke upgrade heeft gekregen.

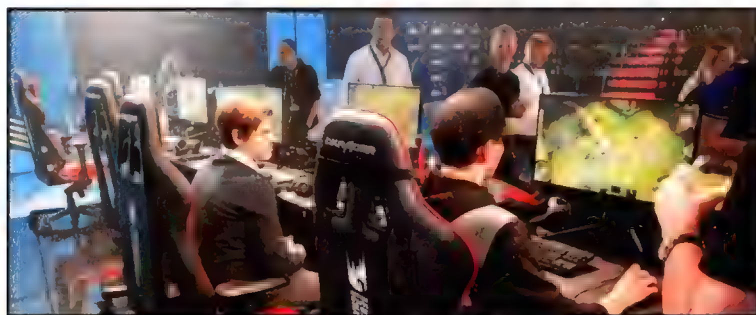
BEST OF BOTH WORLDS

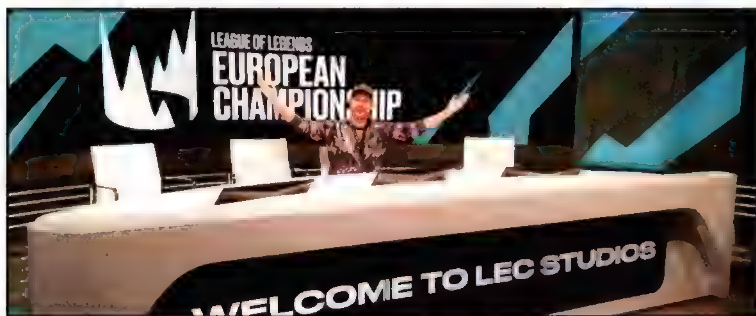
De Logitech G502 bestaat al jaren en wordt door veel gamers – en door mij! – gezien als een van de beste gamemuizen ooit gemaakt. Niet alleen is de muis volledig naar smaak in te stellen met button mapping en zelfs extra gewichtjes, maar vooral de vorm van de G502 is bijzonder aangenaam. Het is een behoorlijk grote muis, maar hij is zo vormgegeven dat hij perfect onder je hand ligt en beschikt over een meesterlijke plek om je duim op te laten rusten, in plaats van dat je continu met je duim over je bureau schuift.

Wat comfort en techniek betreft zijn er maar weinig muizen die zo fijn werken als de G502, en daarom wordt de muis nu nog steeds door een hoop gamers gebruikt. Logitech heeft daarom terecht besloten om de muis een dikke update te geven in plaats van per se het wiel opnieuw uit te vinden. Door de muis een Lightspeed-injectie toe te dienen, heeft Logitech voor een 'best of both worlds'-situatie gezorgd. Aan de vorm en features van de G502 is dan ook niets veranderd, het is dezelfde volwaardige gamemuis als we gewend zijn, maar nu dus geheel draadloos.

LEAGUE OF LEGENDS

Dit is in feite een soort droom die uitkomt, want sinds de

















release van de eerste Lightspeed-producten zeuren gamers al om een Lightspeed-versie van de G502. Om aan te tonen hoe goed de G502 in z'n draadloze vorm werkt, werd de muis live getest door een aantal professionele League of Legends-spelers, die een match op hoog niveau speelde op het podium. Het was een slagveld waarin duidelijk werd dat er dankzij Lightspeed inderdaad geen nadelen meer aan draadloze hardware zitten en spelers net zoveel acties konden uitvoeren als met een muis mét draad.

Logitech is zodoende op een missie om alle pro-gamers over de hele wereld over te laten stappen naar de Lightspeed G502. Tijdens de presentatie kwamen er spelers aan het woord die voorheen zwoeren bij een muis met draad (veelal de oude G502), maar voor de gelegenheid door Logitech werden verplicht om de Lightspeed-variant te proberen. Ze waren stuk voor stuk blij verrast met het resultaat en lieten weten wat betreft snelheid oprecht geen verschil meer te voelen met de oude G502 met draad.



Hoewel sommige spelers nog steeds met een bedrade muis spelen, zijn ze het er ook allemaal over eens dat het nadelen heeft – vooral tijdens gamen op hoog niveau, aangezien de kabel altijd een beetje aan de muis trekt. Een aantal spelers werkt dan ook met een speciale veer om de spanning van de kabel te halen, maar aangezien Lightspeed letterlijk even snel is, lijkt dat nu definitief voorbij. Alle nadelen van de draadloze muis lijken plots verleden tijd ...

LOGITECH G POWERPLAY

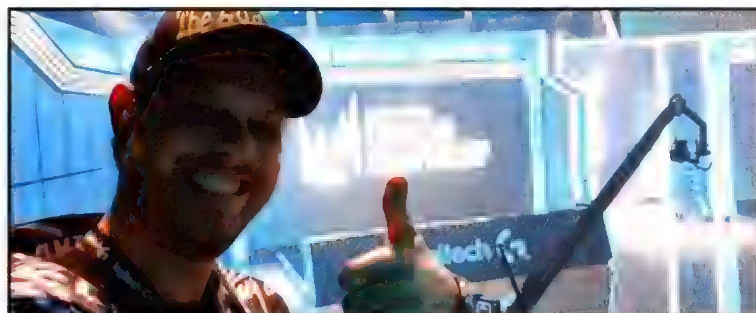
Of nou ja, dat is misschien niet helemaal waar, want het kutte is natuurlijk dat de batterij in de muis leeg kan raken tijdens het spelen. Nu is dat niet zo erg als je lekker thuis achter je pc zit, maar het is absoluut een ramp als dat gebeurt tijdens een professionele match. Nou moet je het wel heel gek maken om de muis in één sessie leeg te krijgen, aangezien de muis zo'n 30 uur intensief kan worden gebruikt op één charge, maar toch heeft Logitech een fantastische oplossing voor dit probleem gevonden.

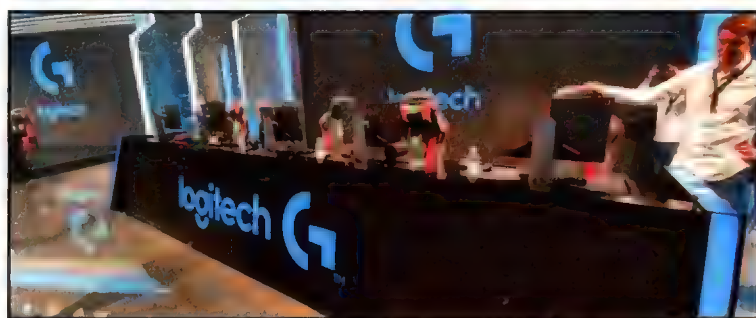
Uiteraard kun je de muis even aan de usb-kabel hangen om hem op te laden (je kunt de muis gewoon blijven gebruiken tijdens het opladen), maar de beste oplossing is de speciale muismat die Logitech heeft ontwikkeld. De muismat, genaamd Logitech G Powerplay, heeft namelijk ondersteuning voor wireless charging! Zodra je de muis op de muismat legt, zal de muis automatisch worden opgeladen – zelfs als je de muis in gebruik hebt. Het is een beetje te vergelijken met de qi-pads waar je smartphones op kunt leggen om draadloos op te laden.

PRIJZIG

De Logitech G Powerplay maakt het feestje dan ook compleet en zorgt ervoor dat de batterij van de G502 altijd opgeladen blijft. Er zit zelfs een speciale techniek in, die de batterij van de muis in de beste conditie houdt en niet continu de volledige power naar de batterij doorstuurt. Het is niet goed voor een batterij om altijd maar opgeladen te worden, maar ook daar hoef je je dus geen zorgen over te maken. Aan werkelijk alles is gedacht.

Het enige nadeel van de G502 Lightspeed is de prijs, zeker als je ook de muismat wil hebben om het pakket compleet te maken. De nieuwe muis kost namelijk 149 euro en de muismat nog eens 129 euro extra. In totaal zit je dus op een kleine 280 euro – behoorlijk prijzig! Deze muis is dan ook duidelijk gericht op de veeleisende gamer, die koste wat kost het allerbeste wil hebben, maar dat is dan ook precies wat je krijgt. Ik heb direct mijn huidige (ook niet lullige) muis van m'n bureau geschoven om plaats te maken voor de G502 Lightspeed, en ik heb daar nog geen moment spijt van gehad. Kost een hoop knaken, maar dan heb je ook wat! ✖





DE OPKOMST EN ONDERGANG VAN ETIKA

DE NINTENDO-REBEL DIE TE VER GING

Desmond Amofah, beter bekend als Etika, is een populaire 'Nintendo-Tuber' die vooral bekendstaat om z'n enthousiaste (én ongefilterde) livestreams, Let's Plays en viral reactievideo's. Hij staat sinds vorig jaar echter ook bekend als 'die gamer die volledig doordraaide'. Dit is zijn dossier.



Etika's online carrière startte in 2007, toen hij op 17-jarige leeftijd rapvideo's begon te verspreiden. Dat bleef hij doen onder de naam Iceman, en soms Iceman Etika ... tot 2009, waarna hij een jaar of drie van het internet verdween. Gedesillusioneerd over het feit dat zijn muzikale carrière hem geen succes had gebracht, besloot hij het over een andere boeg te gooien en een andere passie van hem na te jagen: gamen. Dit leidde in 2012 tot de oprichting van zijn YouTube-kanaal Etika World Network, waar hij video's plaatste waarin hij in eerste instantie alleen gamenieuws besprak. Zijn kanaal groeide gestaag, en de puurheid, de passie en de hoge frequentie waarmee hij video's uploadde toonde aan dat hij YouTube en gaming serieuzer nam dan rappen.

Dat gezegd was Etika verder geen opzienbarende gaming-YouTuber; naast de Nintendo-content, zoals Let's Plays van Fire Emblem-games, streamde hij alles wat hem werd aangeraden – van Minecraft tot Call of Duty. Hierdoor kwam z'n kanaal wat ongefocust over. Eén ding was wel duidelijk: wie geabonneerd was op het Etika World Network-kanaal, deed dat voornamelijk voor Etika's levendige persoonlijkheid. O, en voor z'n haar: zijn grote, Guile-achtige flat top was direct iconisch.

HET BEGIN

Zijn kanaal begon in 2014 exponentieel te groeien toen hij vaker reactievideo's begon te plaatsen. Meestal waren dat live reacties op Nintendo Direct-uitzendingen, en die gingen vaker viraal dan niet – vooral als het reacties waren op het toen nog onuitgebrachte Super Smash Bros. for Wii U/3DS, of als het ging om aankondigingen van nieuwe personages; niemand in de wereld van gamestreaming en reactievideo's reageerde gepassioneerder, geanimeerder en enthousiaster (en laten we vooral ook niet vergeten: luider en overdrevener) dan Etika.

Zijn meest bekeken video (voordat zijn kanaal werd verwijderd, waarover straks meer) was dan ook zijn reactie op de aankondiging van het personage Mewtwo als DLC-vechter voor de vierde generatie Super Smash Bros. Etika schreeuwde het uit van geluk, viel letterlijk van z'n stoel, en riep dingen als: "Mewtwo! Ongelooflijk! Mewtwo! Au, m'n lul!" Het was Etika op z'n best en mensen vonden het dusdanig hilarisch dat zijn reactievideo deze keer écht viral ging. De video kwam zelfs terecht bij Smash-bedenker Masahiro Sakurai, die hem vervolgens óók retweette, waardoor Etika uit het niets bij honderdduizenden Nintendo-fans een begrip werd.

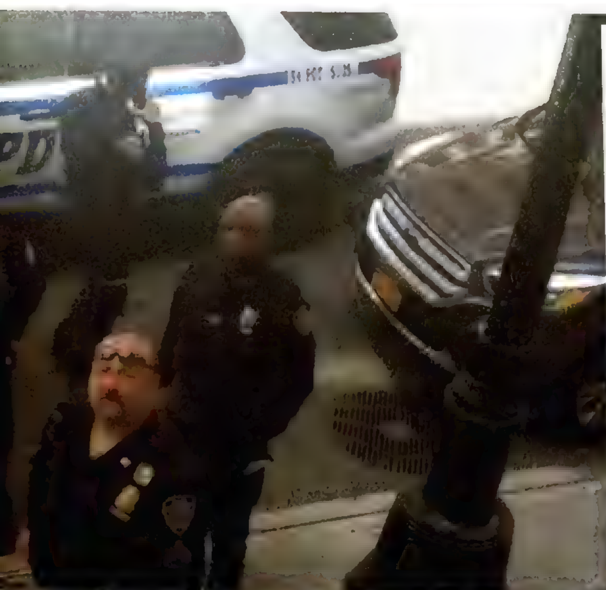
DE GROEI

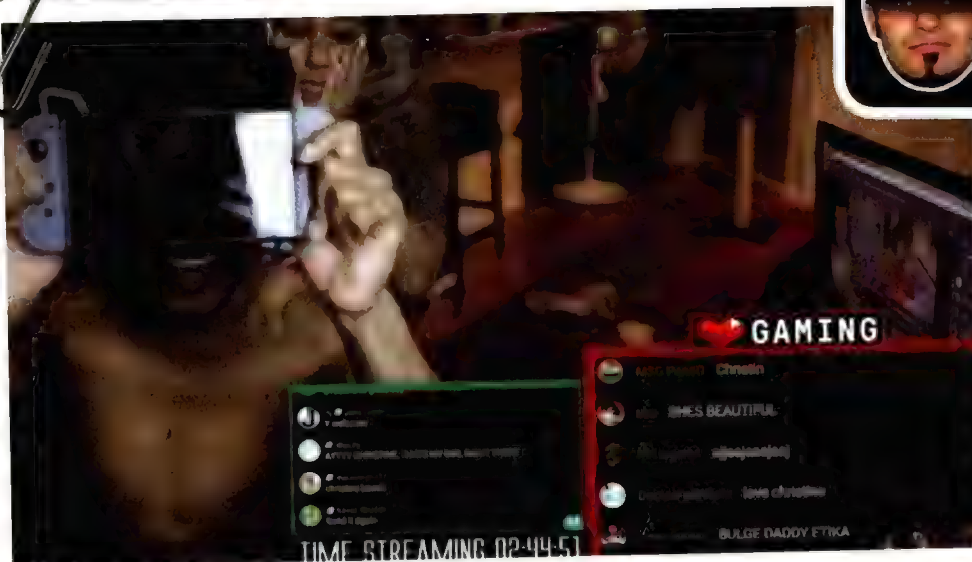
Het was dan ook niet zo raar dat het Etika World Network-kanaal in 2015 de 100.000 abonnees aantikte. Etika stak zijn geluk en z'n waardering voor z'n fans niet onder stoelen of banken; hij kondigde groots aan dat hij nu zeker wist dat YouTube-gaming zijn roeping was, en dat hij grootse plannen had voor zijn kanaal en fans. Wat echter niemand toen nog doorhad, was dat zijn nieuwe succes ook met











de nodige druk kwam. Nu hij bekendstond als de 'gekke, hyperactieve, intense Nintendo-gast', begon Etika zich steeds meer verplicht te voelen om aan dat beeld te voldoen.
Dat deed hij echter met verve, want er leek geen week voorbij te gaan zonder dat Etika's naam op social media voorbij kwam vanwege een nieuwe, over de top reactievideo of bizarre stunt. Een hoogtepunt daarvan was een dronken, halfnaakte livestream die hij op 14 november 2016 deed met z'n toenmalige vriendin, waarbij hij opeens dingen riep als 'het boeit me geen fuck meer, n*gga, maar ik ga aangeklaagd worden' en hij een prototype van de toen pas net aangekondigde Nintendo Switch tevoorschijn trok, inclusief verwijderbare Joy-Con-controllers. "Joy-Con boys! Joy-Con boys!", riep Etika terwijl hij met de kleine controllertjes zat te spelen. Het internet was – heel even – weer in rep in roer dankzij Etika.

HET EERSTE EINDE

Dat prototype van de Switch bleek uiteindelijk slechts een uiterst overtuigende 3D-print, maar Etika's aanhang groeide dankzij deze stunt hard en de leus 'Joy-Con Boyz' werd dusdanig populair dat het de officieuze naam werd voor Etika's fanclub. En een jaar later, in 2017, vierde Etika het feit dat Etika World Network meer dan een half miljoen abonnees had weten te scoren. Wel begon het mensen op te vallen dat Etika steeds gekker gedrag begon te vertonen – van uiterst arrogant tot onvoorspelbaar en grillig ... maar ironisch genoeg was het juist dát gedrag waardoor zijn kanaal bleef groeien.
Aan deze groei kwam op 25 oktober 2018 een abrupt einde toen Etika bizarre tirades voerde op al zijn socialmedia-kanalen. Zo plaatste hij op YouTube een video waarin hij op panische wijze uiteenzette dat Twitter hem zou hebben gecensureerd, en op Facebook plaatste hij hartverscheurende berichten over zijn oudere broer Randy Amofah, die stierf toen Etika nog jong was. Op zijn officiele Reddit-pagina en Twitter-account plaatste hij echter de meest verontrustende boodschappen, waaronder diverse suïcidale berichten in de trant van 'het is nu mijn beurt om te sterven'. Fans raakten in paniek, niemand had enig idee wat er aan de hand was. Toen deed Etika iets wat niemand had zien aankomen: hij uploadde een paar keer hentai (pornografische anime) naar zijn account, zodat YouTube werd verplicht om zijn hele kanaal te verwijderen. Het Etika World Network, met op dat moment zo'n 850.000 geabonneerde 'Joy-Con Boyz', was niet meer.

HET TWEEDE EINDE

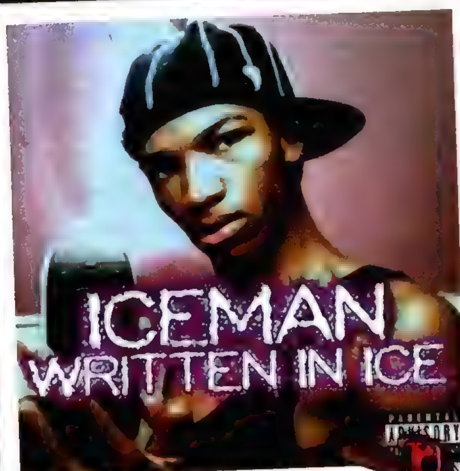
Toen was het zo'n drie dagen stil. Fans vroegen zich af of Etika wellicht zelfmoord had gepleegd. Dat was echter niet het geval, want op 28 oktober zat Etika alweer vrolijk te livestreamen, nu op een nieuw YouTube-kanaal genaamd EtikaFRFX, waarin hij uitlegde dat alles goed met hem ging en dat hij de afgelopen drie dagen in een psychiatrische inrichting had doorgebracht. Hij verontschuldigde zich voor z'n verontrustende tweets, maar verzekerde iedereen dat »

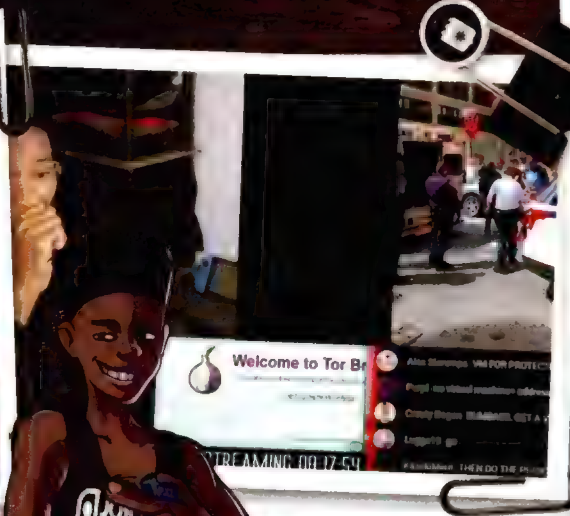


HET OMSTREDEN VENUS PROJECT

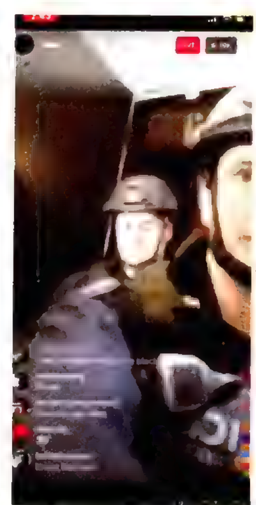
Op Tweede Kerstdag 2017 livestreamde Etika de toen populaire indiegame Doki Doki Literature Club!, waarin het personage Monika zegt: "Ik denk dat zelfvertrouwen kunnen faken een van de belangrijkste dingen ter wereld is." Op dat moment sprong Etika uit z'n stoel en legde hij de game even stil om z'n fans toe te spreken. "Wie mijn streams al een tijdje volgt weet dat 'fake it till you make it' een van mijn meest geliefde quotes is. Monika spreekt hier de pure waarheid, een die ik geleerd heb van mijn mentor Jacque Fresco."
Fresco was een uitvinder die vooral bekendstaat als oprichter van The Venus Project. Deze organisatie wil de wereld hervormen tot een 'resource-based economy', met als doel de volledige afschaffing van geld, armoede, oorlog, honger en vernietiging van de planeet. Fresco acht deze utopie mogelijk door middel van groeiende ontwikkelingen op het gebied van groene energie en cybernetische technologie (lees: robots doen al ons werk), en de herverdeling van alle rijkdom en grondstoffen. Klinkt tof allemaal, maar niet alleen is Fresco's gedachtengoed neergesabeld vanwege de Skynet-achtige manier waarop hij computers de wereld wil laten runnen, maar ook voor de enge, fanatieke en sektarische wijze waarop zijn volgelingen handelen.
Etika is kennelijk een van die volgelingen, en dat al sinds 2015 – als het niet al veel eerder was. Toen zijn eerste YouTube-kanaal de 200.000 abonnees aantikte, vierde Etika dat op 23 juli 2015 met een video genaamd '25 feiten over mij', waarin hij bij feit nummer 5 het volgende te zeggen had: "Er zijn meerdere redenen waarom ik YouTube doe. Eén daarvan is om invloed te krijgen op mensen, zodat ik kan helpen met de opbouw van een 'resource-based economy', mede om de verdere beschadiging van de aarde te voorkomen. Klinkt wellicht vergezocht en zelfs manipulatief, maar het is mijn manier om een betere plek van de wereld te maken. Wie meer informatie wil, moet maar eens op 'The Venus Project' zoeken op YouTube." Zit Etika dan tóch bij een soort van sekte?!











het verwijderen van zijn kanaal een bewuste keuze was, een symbolische dood van de oude, 'neppe' Etika. Met het nieuwe kanaal zou hij betere, oprechtere content maken waarbij hij meer zichzelf zou zijn.

Fans vonden de uitleg veel te nonchalant voor wat er gebeurd was, maar het gros ervan vergaf Etika vrijwel direct. Alles leek weer oké te zijn, en ook Etika's nieuwe kanaal groeide snel. Totdat hij een halfjaar later, op 16 april 2019, opnieuw allerlei bizarre en verontrustende berichten begon te tweeten, zoals 'dood de ongelovigen' en 'jullie zullen allemaal branden'. Fans namen uiteindelijkmassaal contact op met de politie toen hij uiteindelijk tweette dat hij zichzelf door het hoofd wilde schieten met een pistool dat hij in Long Island zou hebben gekocht. Bovendien uploadde hij wederom porno naar zijn YouTube-kanaal, wat resulteerde in de verwijdering van EtikaFRFX, dat toen alweer op zo'n 300.000 abonnees zat.

DRIEMAAL SCHEEPSRECHT?

Etika's ex snelde zich naar zijn huis en wist hem te kalmeren, waarna hij wederom naar een kliniek werd gestuurd – deze keer anderhalve week lang. Etika keerde op 25 april terug naar de bewoonde wereld en tweette wederom verontschuldigingen voor z'n gedrag. Zijn 'duistere, shockerende humor' zou wederom voor enorme misverstanden hebben gezorgd. Tevens bleef hij volhouden dat hij géén psychologische problemen had.

Toch was het slechts drie dagen later een dérde keer raak. Op 28 april tweette hij dingen als 'men wil mij dood hebben omdat ik de giften van god breng' en (het snel verwijderde) 'fuck de Joden'. Ook begon hij president Trump te bedreigen in zijn tweets, waarna hij zichzelf 'de Antichrist' noemde. Toen Etika ook nog eens al z'n vrienden op Twitter begon te blokkeren, waaronder z'n ex, begonnen z'n fans te roepen dat hij een tijdje afstand van internet moest nemen, in elk geval van social media, aangezien hij overduidelijk professionele hulp nodig had. Het was aan dovemansoren gericht.

LIVE GEARRESTEERD

Een dag later, op 29 april, startte Etika een livestream op Instagram om aan de wereld te laten zien dat meerdere politieauto's zich voor zijn appartement in New York hadden verzameld. Niet om hem te arresteren voor een misdaad, maar simpelweg om te kijken of het wel goed met hem ging. De aanleiding was uiteraard de serie psychotische tweets die hij de afgelopen dagen had geplaatst.

Toen ze bij hem aan de deur stonden, weigerde Etika echter open te doen en gaf hij ze, al livestreamend, toestemming om de deur in te beuken. Dat gebeurde, en de agenten sloegen Etika direct in de boeien. Meer dan 20.000 kijkers zagen dat live gebeuren via Instagram. Op straat had zich intussen een aardige menigte verzameld en meerdere omstanders filmden hoe Etika gehandboeid op een stretcher een ambulance in werd geduwd, terwijl hij lachend joelde: "We hebben het gehaald! Joy-Con Boyz!"

Einde verhaal? Euh, nee: een dag later, op 30 april, was hij alweer aan het streamen. De kliniek had hem vrijwel direct mentaal gezond genoeg verklaard en naar huis gestuurd.

GEWELD

Niemand was echter overtuigd van zijn gezonde verstand, want later diezelfde dag zagen duizenden mensen hem tijdens een livestream opeens apengeluiden maken terwijl hij een dozijn rauwe eieren verslond voordat hij een paar potjes Super Smash Bros. Ultimate ging spelen. Ondanks deze tamelijk absurde vertoning was niemand voorbereid op wat er de volgende dag, op 1 mei jongstleden, zou gebeuren: Etika raakte op straat – op klaarlichte dag – verstrikt in een ruzie met een politieagent en stompte die vervolgens zomaar in het gezicht.

Wonder boven wonder resulteerde dat niet in noodweer of zelfs celstraf, maar het zorgde er wel voor dat Etika voor de vierde keer naar een psychiatrische inrichting werd gestuurd, ditmaal voor een week of twee, tot 14 mei. Ten tijde van schrijven is Etika dus weer thuis en weer als vanouds aan het livestreamen en reactievideo's aan het maken – deze keer via het YouTube-kanaal TR1Iceman. Volgens Etika is er – nog steeds – niets met hem aan de hand en sloeg hij de agent alleen maar uit zelfverdediging; hij claimt dat de agent begon met slaan als reactie op een middelvinger die hij had opgestoken.

ETIKA NU

Momenteel lijkt het relatief oké te gaan met Etika. Hij livestreamt nog steeds en ook op social media is hij nog altijd actief, al is dat een stuk minder actief dan voorheen. Zijn overgebleven fans volgen hem nog dagelijks op de voet, maar niet meer uit waardering en met kinderlijk enthousiasme; eerder uit bezorgdheid of













HEEFT ETIKA DIT ALLEMAAL GEPLAND?

Het idee dat Etika alles wat er gebeurd is zou hebben gepland, is natuurlijk belachelijk. Niemand gaat met voorbedachten rade onder dwang vier keer naar een inrichting of slaat zomaar een agent op z'n bakkes (vooral dat laatste had héél naar kunnen aflopen). Toch zijn er veel fans die zweren dat het gros van zijn acties daadwerkelijk gepland was, mede omdat hij al sinds 2015 meerdere hints heeft gegeven dat hij aan iets groots en langdurigs werkte. "Denken jullie echt dat jullie boy Etika gewoon nonchalant video's maakt op YouTube, zonder daar een langetermijnplan voor te hebben?", zei hij op 10 september 2017 in een van de eerste streams waarvan fans vonden dat hij zich erg vreemd en onvoorspelbaar gedroeg. De theorieën omtrent dat citaat groeiden toen fans opmerkten dat de banners boven het Etika World Network-kanaal elk jaar veranderden. In 2015 stond er 'Etika World Network | The Beginning'. In 2016 was dat 'The Rise', en weer een jaar later stond er een glitchy tekstregel, die fans al snel ontcijferden: 'The Takeover'. In 2018 werd de banner veranderd naar het logo van het kanaal, maar mede dankzij Etika's eerste zenuwinzinking wordt dat tijdperk door fans 'The Fall' genoemd. Dit jaar staat bij hen bekend als 'The Revolution', al is Etika de enige die overtuigd is van een daadwerkelijke (spirituele) revolutie. Als Etika inderdaad al sinds 2015 een meesterplan heeft voor zijn online aanwezigheid, dan is het in elk geval niemand duidelijk geworden wat dat had moeten zijn.

morbide fascinatie. Want één ding is duidelijk: Etika is niet meer de oude, en het lijkt er ook niet op dat hij ooit nog zal worden wie hij was ten tijde van het Etika World Network.

Hij heeft zich volledig gestort op vage, semi-spirituele boodschappen en constante zelfverbetering, en hij heeft meerdere keren publiekelijk gezegd dat dit is wie hij écht wil zijn. Op 16 mei plaatste hij een reactievideo waarin hij z'n mening gaf over de Nintendo Direct met Super Mario Maker 2, en daarin zei hij dingen als: "Je bent god. Je kunt nieuwe realiteiten creëren en die volledig naar je hand zetten, net zoals je in Super Mario Maker levels kunt aanpassen naar je wensen." Terwijl Etika deze boodschap glimlachend verkondigde, stroomde zijn chat vol met berichten van fans die zeiden dat ze blij waren dat hij terug was, maar dat er iets echt niet oké voelde aan hem.

CONCLUSIE?

Over één ding is iedereen het eens: Etika heeft nu meerdere keren publiekelijk een volledige zenuwinzinking gehad, wat tot twee keer toe tot de vernietiging van een uiterst succesvol en geliefd gamingkanaal op YouTube heeft geleid. Wat er verder echt met hem aan de hand is, weet niemand; de mensen om hem heen spreken van een mogelijke psychose, anderen claimen bewijs te zien van een bipolaire gedragsstoornis of antisociale persoonlijkheidsstoornis. Sinds zijn eerste zenuwinzinking hebben vele theorieën de revue gepasseerd, zoals dat het allemaal een grootse act is die onderdeel is van een Alternate Reality Game, of dat het simpelweg bewijs is van daadwerkelijke spirituele verlichting.

Duisterder is de theorie dat hij zich wellicht heeft aangesloten bij een sekte. Etika heeft in meerdere video's verwezen naar The Venus Project (zie kader), wat zowel de naam is van een ecologische organisatie met radicale ideeën over de toekomst van de Aarde als een satanistische groepering in Brooklyn.

De waarheid is waarschijnlijk een stuk eenvoudiger, maar daarom niet minder ernstig: de man ervaart momenteel een volledige burnout en neemt niet de rust en zorg die hij moet nemen. Hij is niet de eerste professionele gamer of YouTuber wiens mentale gesteldheid aan diggelen werd geslagen nadat hij z'n hele leven in dienst had gesteld van z'n werk. En hij zal, helaas, waarschijnlijk ook niet de laatste zijn. ✖





DROOM OF OPLICHTERIJ?

DE STAAT VAN STAR CITIZEN

Helemaal niks hebben met een game en er toch volledig door gefascineerd raken. JJ kan dat. Hij neemt je mee in het bizarre verhaal van Star Citizen.



Welke game kostte tot nu toe dik 280 miljoen dollar, had een releasedatum rond 2014 en is nog steeds niet uit? Inderdaad, dat kan er maar één zijn: de space-sim Star Citizen van legende Chris Roberts. De man die de wereld verblijdde met de fantastische Wing Commander-serie kondigde in 2011 de komst van Star Citizen aan middels een heuse Kickstarter-campagne. Of we als fans effe wilden lappen voor zijn droom: de ultieme space-sim. Vele tienduizenden gamers deden dat vervolgens braaf, sommigen zelfs met bedragen oplopend tot 24.000 dollar. En dat allemaal op basis van een rotsvast geloof in de creativiteit en kunde van de persoon Roberts.

VETTE DEMO'S

Die aanbidding van zijn fans legde de Amerikaan geen windeieren. Star Citizen werd de meest gebackte Kickstarter-campagne ooit. Tientallen miljoenen dollars stroomden binnen en Roberts kon aan zijn droom beginnen. Helaas blijkt die droom anno 2019 nog steeds vooral een droom te zijn, want afgezien van wat vette demo's is er in de verste verte geen finished product te ontwaren. Zelfs niet iets wat daar op lijkt. Hoe dan?!

In mijn zoektocht naar de achtergrond van deze bizarre situatie begon ik met het ontleden van het profiel en karakter van Roberts. De inmiddels 51-jarige Amerikaan blijkt een genie. Hij is immers verantwoordelijk voor de legendarische Wing Commander-serie! Je kunt hem zodoende rustig de koning van de spacesim noemen. Aan de andere kant is er het ontegenzeggelijke imago van een absolute eenling. Een manische perfectionist die het moeilijk vindt om iets uit handen te geven. En als hij dat eenmaal doet, dan doet hij dat op uiterst chaotische wijze. Bij zijn vorige games werden dergelijke nukken nog enigszins opgevangen doordat hij de titels voor een publisher maakte, en die zorgden voor het management. In het geval van Star Citizen is Roberts zelf de absolute opperbaas. Hij bepaalt wat er gebeurt, en dat is dus blijkbaar niet al te veel ...

SCHOKKEND

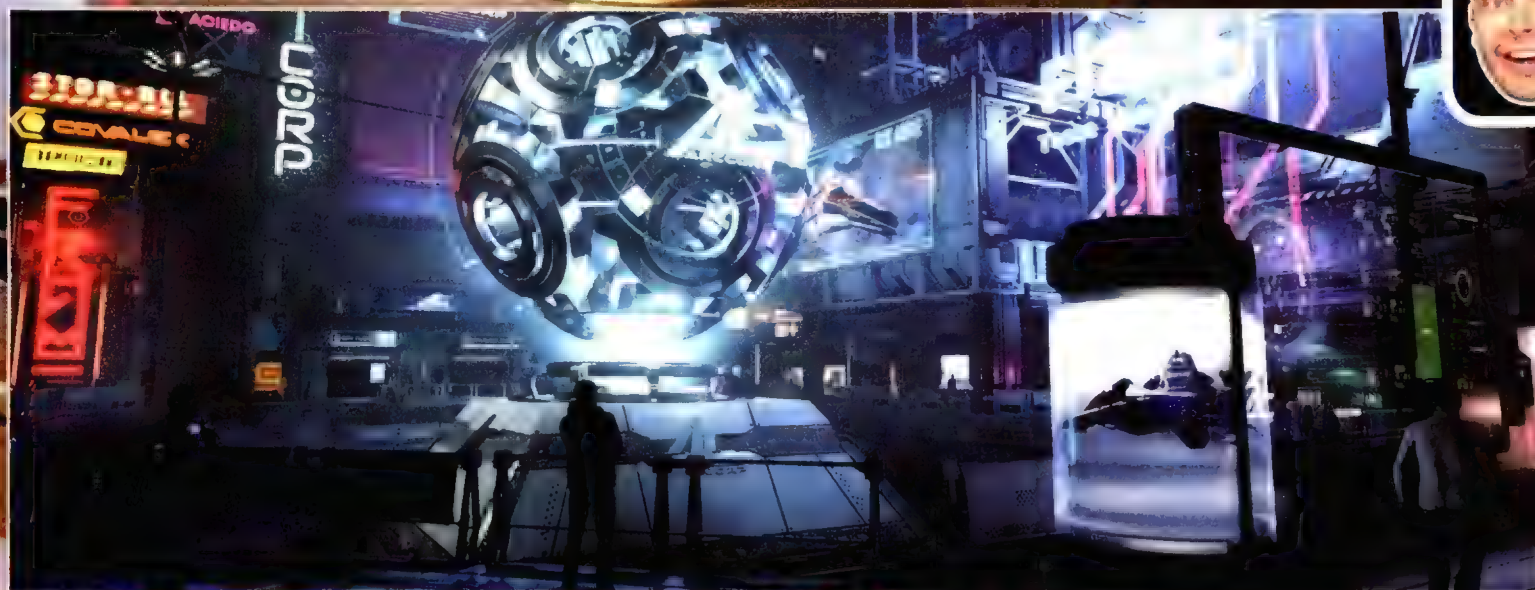
Begin mei dit jaar verscheen er een artikel over Star Citizen in businessmagazine Forbes. En als Forbes pagina's aan een game spendeert, dan is dat doorgaans niet omdat ze het vet vinden.

KICKSTARTER-VILLA

Een van de hardnekkige roddels die rondgaat omtrent Star Citizen is dat Chris Roberts 4,7 miljoen dollar van het Kickstarter-budget voor de game heeft gebruikt voor de aankoop van een villa in LA. Roberts ontkent dit en claimt dat alles betaald is met privé geld, verdiend met zijn eerdere successen. Wie de waarheid weet, mag het zeggen ...







Nee, meestal is er dan financiële stront aan de knikker, en eerlijk is eerlijk: een financieel journalist die niet aanslaat op een project dat er een kwart miljard dollar doorheen jaagt zonder dat het (vooralsnog) iets tastbaars oplevert, die doet zijn werk niet goed.
Forbes sprak met twintig voormalig werknemers van Cloud Imperium, de developer achter Star Citizen. Zij schetsten een schokkend beeld van de gang van zaken bij de ontwikkelaar. Zo verbrandt Roberts per jaar 30 miljoen aan salarissen voor de 537 medewerkers. En dan is er nog de huur voor vijf kantoren. Nu is geld verbranden niet strafbaar, en er zijn wel meer games die meer dan 200 miljoen dollar kosten – denk aan GTA V, Destiny en Tomb Raider. Maar die games waren wel binnen vier à vijf jaar af en wisten hun geld min of meer terug te verdienen. De 280 miljoen van Star Citizen is naar verluidt op en de game is verre van af. Dat getuigt van een knap staaltje mismanagement.

DETAILS

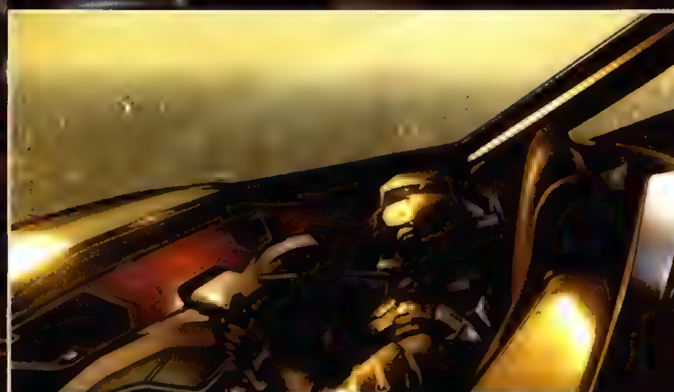
Ik wilde dus te weten komen hoe je er in hemelsnaam in slaagt om 280 miljoen te verdampen zonder dat er iets echt speelbaars uit voortkomt. Enig onderzoek deed me zowat van m'n stoel flikkeren van verbazing. Roberts blijkt inefficiëntie tot een ware kunst te hebben verheven. Hij staart zich volledig blind op de kleinste details, terwijl veel belangrijker knopen niet worden doorgehakt.
Zo werkte een grafisch ingenieur maandenlang aan de visuele effecten van één shield op een ruimteschip. Eén shield dus. Er was daarnaast een leadartist die in zeventien maanden tijd slechts vijf characters had ontworpen, puur omdat Roberts steeds weer wat anders wilde. Anderen meldden dat ze wekenlang demo's moesten maken met als enig doel meer ruimteschepen te verkopen om meer geld te verzamelen. Echt effectief aan het spel werken deed vrijwel niemand.

SCAM VAN DE EEUW?

En zo hebben we dus te maken met iets wat sommige mensen al 'de scam van de eeuw' noemen. Velen denken dat er nooit een volledige, echt werkende versie van Star Citizen zal verschijnen en dat het project door de focus op het verkopen van peperdure ruimteschepen (vanaf 1000 dollar) op een piramidespel begint te lijken. Roberts heeft het geld hard nodig om geldschieters van het eerste uur iets te kunnen bieden. En dat is meestal het begin van het einde ...

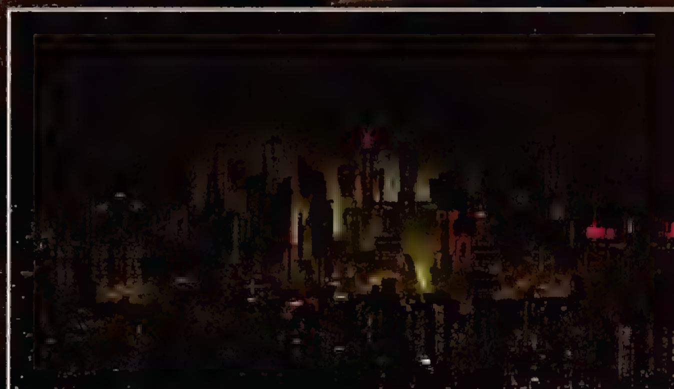
Best jammer. Oké, ik heb niks met Star Citizen. Space-sims zijn zo'n beetje het laatste genre dat ik zou willen spelen. Dan stort ik me nog liever een jaar lang non-stop op World of Warcraft. Maar ik zie tegelijkertijd een project dat qua ambitie en qua kwaliteit (de demo's, zie kader, zijn zeker de laatste tijd van ongekende klasse) iedereen naar de kroon steekt. Alleen zullen we er mogelijk nooit in volle glorie van kunnen genieten omdat er een totale chaoot aan het hoofd van de studio staat.
Ik moet ondanks alles toegeven dat de kwestie Star Citizen een prachtig verhaal is. Maar daar koop je weinig voor als je honderden dollars hebt betaald voor een spaceship waar je alleen een beetje doelloos mee kunt rondvliegen. ✖





STAR CITIZEN IS NEXT-NEXT-GEN GAMING

Zeker, dit artikel is behoorlijk negatief van toon, en dat is mijns inziens logisch als je ziet hoe chaotisch het productieproces van Star Citizen verloopt. Maar de demo's en losse stukken die het project desondanks heeft opgeleverd, zijn wel van een niveau en kwaliteit die je momenteel nergens anders kunt vinden. De graphics en het detail van de stad waar je sinds kort kunt rondvliegen, zijn insane. Daar komt Cyberpunk 2077 waarschijnlijk niet eens bij in de buurt! Hoewel de scepsis rondom Star Citizen terecht is, wil ik je toch aanraden deze beelden eens op YouTube te bekijken. Je weet niet wat je ziet!



DO'S & DON'TS VOOR OP VAKANTIE

GRADDUS' REISBUREAU

Vakantie kan ook stressvol zijn, want waar de foek moet je nou weer heen?! Of je nu zoekt naar een tropische vakantie, een stedentrip of iets actiefs, in het reisbureau van Graddus vind je de beste tips voor lekkere last-minutes!



ZONVAKANTIES

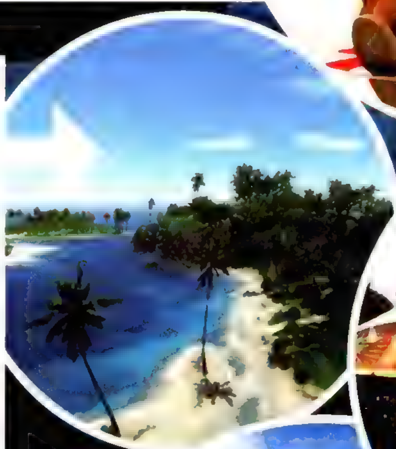
SUPER MARIO SUNSHINE ★★★★★

Omschrijving: Welkom op Isle Delfino! Dit schitterende zonovergoten eiland is dankzij z'n hagelwitte stranden en helderblauwe zee de ideale vakantiebestemming.
Do: Bezoek de markt op Delfino Plaza voor de plaatselijke specialiteit: gebakken durian!
Don't: Maak het eiland niet vies. De bewoners, de Piantas, zijn erg op hygiëne gesteld en voor je het weet laten ze je alles schoonmaken met een zware waterspuit op je rug ...



FAR CRY 3 ★★★★

Omschrijving: Wil je er effe lekker tussenuit? Dan zijn de Rook Islands bij uitstek geschikt. Bergen, jungles, strand: je vindt het er allemaal. Geruchten over toeristen die zomaar verdwijnen? Niets meer dan broodjeaapverhalen!
Do: Op safari. De Rook Islands zitten vol exotische diersoorten, zoals tijgers, krokodillen en varanen.
Don't: Zomaar radiotorens beklimmen. Voor je het weet heb je OCD en kun je niet meer rustig slapen voordat je ze allemaal beklommen hebt.





JUST CAUSE 3 ★★★½

Omschrijving: Het Mediterrane Medici ging jaren gebukt onder een dictatoriaal regime. Anno 2019 kenmerkt de archipel zich door z'n gastvrije inwoners, die leven volgens het motto 'vrijheid, blijheid'.
Do: De beste Insta-foto's neem je vanaf Montana, het hoogste punt in Medici.
Don't: Heb je bij een eerder bezoek t-shirts met 'I love generaal Di Ravello'-opdruk gekocht? Draag deze dan niet!





DEAD ISLAND ★★

Omschrijving: De Banoi-eilandengroep is een paradijs op aarde. Oké, je moet uitkijken dat je niet door een zombie in je nek wordt gebeten en er zelf eentje wordt, maar voor de rest ... een paradijs!
Do: Het poepiesjieke Royal Palms Resort biedt sinds de zombie-uitbraak kamers aan met soms wel 95 procent korting!
Don't: Na 18:00 's avonds de straat op ... of eigenlijk helemaal niet.



STEDENTRIPS

VOOR CULTUURSNUIVERS!

ASSASSIN'S CREED ☆☆☆☆

Omschrijving: Florence, Constantinopel, Parijs ... Met de stedentrips van Abstergo Industries zit je altijd goed, vooral als je van oude gebouwen houdt. Dé kans om de Notre-Dame in z'n originele vorm te zien!

Do: Bungeejumpen vanaf de Venetiaanse St. Mark's Campanile geeft je geheid een adrenalinekick.

Don't: Niet elk Abstergo-tripje is even sterk. Zo raden we je af om naar het Amerika van rond de Burgeroorlog te reizen.



GRAND THEFT AUTO V ☆☆☆☆☆

Omschrijving: Los Santos lééft. De bruisende metropool trekt dankzij de beroemde Vinewood-studio's, Vespucci Beach en de Del Perro-pier jaarlijks miljoenen toeristen. Ben jij de volgende?

Do: Vrijgezellenfeesttip: de Vanilla Unicorn-stripclub! Eigenaar Trevor Phillips schijnt net zo'n bezienswaardigheid te zijn als de strippers zelf.

Don't: Wat je ook doet, laat je haar nooit, maar dan ook NOOIT in model 'mullet' knippen bij Herr Kutz Barber.

YAKUZA ☆☆☆

Omschrijving: Liefhebbers van de Japanse cultuur kunnen niet om Yakuza's broeierige Kamurocho-district heen. Gelijkenissen met Tokio's Kabukicho-wijk zijn puur toeval. Toch?

Do: Shoppen bij Donki, de discount store voor al je Pikachu-onesies, seksspeeltjes en Kit-Kat met groene theesmaak.

Don't: Zoek geen ruzie met de verkeerde persoon. Voor je het weet, word je achtervolgd door een drag queen met een Uzi!

NEGATIEF REISADVIES

Niet alle games zijn geschikt voor vakantie. Sterker nog, voor sommige wordt zelfs een negatief reisadvies afgegeven! Kijk dus uit als je plannen hebt om naar een van deze oorden te vertrekken:

- **ERANGEL, MIRAMAR en SANHOK *(onderdeel van de PUBG-archipel)*:** Slechts één op de honderd mensen overleeft een trip naar deze eilandengroep.
- **SIMCITY:** Kans op tornado's, ontploffende nucleaire reactoren en af en toe zelfs een alien-invasie!
- **RAPTURE *(BioShock)*:** Sportduikers wordt geadviseerd op hun hoede te zijn voor instortingsgevaar en kleine meisjes met grote naalden.
- **DISNEYLAND *(Kinect: Disneyland Adventures)*:** Wees gewaarschuwd: tijdens een bezoekje aan dit pretpark zou je je best eens dood kunnen vervelen!

ACTIEVE VAKANTIES

GROOTSTE CALORIE-VERBRANDER!



WII SPORTS RESORT ☆☆☆

Omschrijving: Op zoek naar een écht actieve vakantie? Kijk niet verder dan het Wii Sports Resort. Je kunt hier tafeltennissen of golfen, maar ook intensievere bezigheden als fietsen en kanoën. Opmerkingen dat het allemaal voor posende n00bs is en dat je het ook met minimale polsbewegingen vanaf je luie bank kunt doen, mag je weglachen met je breedste tandpastasmile. Bekijk voor inspiratie eens een oude Wii-reclame!

Do: Jezelf voorliegen dat je aan het sporten bent.

Don't: Echt nadenken over wat je nou eigenlijk precies doet.



SPEKTAKEL GEGARANDEERD!

UNCHARTED ☆☆☆☆½

Omschrijving: Daredevils opgelet! De zogenaamde 'Uncharted'-reizen zijn de spectaculairste in hun soort. Onder begeleiding van onze professionele gidsen (lees: actiehelden met pensioen) doe je X-treme stunts op de meest uiteenlopende locaties. AWESOME!!!

Do: Om de vier seconden een flauwe grap maken, want dat doen avonturiers.

Don't: Stuit je per ongeluk op een antieke, waardevolle schat? Die is waarschijnlijk van ons. Echt! Stuur hem zo snel mogelijk naar onze redactie, en weet je wat? Dan betalen wij de portokosten voor je. Gulle jongens dat we zijn!

DAYS GONE ☆☆☆☆

Omschrijving: Oregon is misschien niet de eerste optie waar je aan denkt als vakantiebestemming, maar weinig plekken zijn zo rauw en indrukwekkend als deze Noord-Amerikaanse staat. De plaatselijke bevolking is zelfs zó blij om je te zien dat ze in hordes op je af komen rennen!

Do: Verken de ruige natuur per motor. Zorg wel dat je voldoende benzine meeneemt, want dat spul gaat frustrerend snel op.

Don't: Heel vreemd, maar de inwoners hebben hun huizen verlaten en leven nu in stinkende nesten in Oregons uitgebreide grottenstelsel. Wees niet te judgy ...





STEEP ☆☆½

Omschrijving: Eerlijk is eerlijk, Steeps berglandschap spreekt niet meteen tot de verbeelding. De bomen staan er bedroefd bij, de zon schijnt net te hard in je ogen en het enige positieve wat je over de sneeuw kunt zeggen, is dat ie niet geel is. Toch valt er behoorlijk wat wintersportlol te beleven, met name als je die gekke wingsuit aantrekt.

Do: Al tijdens het spelen beginnen met après-skiën. Dat maakt alles toch nét even draaglijker.

Don't: Ergens tegenaan botsen. Niet omdat je dan op je bek gaat ofzo, maar omdat je dan getuige bent van de slechtste ragdoll physics ooit! ✖

INSPIRATIE UIT (ANDERMANS) INNOVATIE DE GESCHIEDENIS VAN ACTIVISION BLIZZARD



2018 was het succesvolste jaar ooit in de geschiedenis van Activision Blizzard. Toch staat er voor dit jaar een keiharde reorganisatie op stapel. Een uitgelezen moment om eens in de geschiedenis van deze gamegigant te duiken, vond Jurjen.

In februari bevestigde Activision-CEO ***Bobby Kotick*** tegenover investeerders dat zijn bedrijf in 2019 een grondige reorganisatie zal ondergaan, waarbij 770 van de 9600 banen binnen het bedrijf worden geschrapt. "Want," meldt Kotick nogal eufemistisch, "hoewel 2018 financieel ons beste jaar ooit was, hebben we ons volledige potentieel niet benut."



Kotick liet daarbij het woord 'Fortnite' niet vallen, maar dat is wel de game die de huidige crisis bij Activision heeft veroorzaakt.

FORTNITE

Blackout – zo heet de battle royale-mode die Treyarch op gezag van Bobby Kotick aan Call of Duty: Black Ops 4 heeft toegevoegd. De battle royale-mode die van de nieuwe Call of Duty weer een grote klapper moest maken, maar uiteindelijk nauwelijks impact heeft gehad. Een paar maanden na de lancering van Black Ops 4 is de situatie nauwelijks anders dan vóór die lancering. Waar vroeger iedereen Call of Duty speelde, speelt tegenwoordig iedereen Fortnite.

"Spelers zien na Fortnite en Apex Legends niet langer de toegevoegde waarde van 60 dollar voor iets dat ze ook gratis kunnen krijgen", vat analist Brian Nowak het mooi samen.

Die gedachte treft, naast de inmiddels van Activision Blizzard gescheiden ***Destiny***-franchise, ook de Blizzard-kant van het bedrijf. ***Overwatch*** trekt weliswaar volle zalen bij esports-toernooien, maar dat levert nog geen fractie op van wat Epic met de verkochte dansjes en andere in-game-aankopen van Fortnite binnen harkt.

Activision Blizzard is nog steeds het grootste westerse gamebedrijf ter wereld, maar zal het nodige moeten ondernemen om die status te behouden. Gelukkig heeft het bedrijf in de loop der jaren meermaals bewezen met de grote veranderingen in de game-industrie mee te kunnen bewegen.











GANG OF FOUR

De geschiedenis van Activision Blizzard begint in het Atari-tijdperk. De in 1977 verschenen ***Atari 2600***-console was een dikke hit, waar alleen Atari's eigen programmeurs games voor maakten. Maar in 1979 ontdekt een van die programmeurs, ***David Crane***, dat de door hem gemaakte games Atari meer dan 20 miljoen dollar hebben opgeleverd, terwijl hij zelf maar een mager loontje van 20 duizend dollar per jaar verdient.

Samen met drie andere prominente Atari-programmeurs gaat Crane klagen bij Atari's directeur Ray Kassar. De zogenaamde 'Gang of Four' van opstandige werknemers eist meer geld en erkenning, bijvoorbeeld door hun namen op de gamedozen te vermelden. Kassar moet er niets van weten, vanuit de overtuiging dat iedereen dat soort spelletjes kan maken.

De vier besluiten te vertrekken om op 1 oktober 1979 een eigen bedrijf op te richten: Activision, een samentrekking van active en television. Dat het bedrijf vervolgens doodleuk games voor de Atari 2600 gaat maken en verkopen, valt niet in goede aarde bij Atari-directeur Kassar, die niet voornemens is om games van andere partijen dan Atari op zijn systeem te accepteren. Ondertussen merkt Kassar binnen zijn eigen bedrijf dat toch niet elke programmeur succesvolle games kan maken.

Atari's rechtszaak tegen Activision duurt van 1979 tot 1982. Dan volgt uit een schikking dat Activision door mag gaan met het maken van Atari 2600-games, mits het daarvoor royalty's aan Atari betaalt.



Hiermee maakte het jonge Activision het nu zo bekende 'third party-model' legaal, maar pas nadat ze (feitelijk illegaal) de eerste grote hits voor de Atari 2600 hebben gescoord.

PITFALL

De vier rebelse programmeurs, plus enkele Atari-medewerkers die hen naar Activision zijn gevolgd, kennen uiteraard alle ins en outs van de Atari 2600. Kennis die ze gebruiken om ervoor te zorgen dat Activisions eerste games een stuk fraaier ogen dan die van Atari zelf. Daarnaast wil het bedrijf zich onderscheiden met felgekleurde hoezen die op de achterkant een duidelijke screenshot krijgen, zodat consumenten kunnen zien wát ze kopen.

De opzet werkt; Chopper Command en ***River Raid*** verkopen goed, en met David Cranes briljante ***Pitfall***, een van de eerste scrollende platformers ooit, scoort Activision in 1982 hun eerste miljoenenhit. Uiteindelijk worden er vier miljoen exemplaren van verkocht – niet alleen op de Atari 2600, maar ook op nieuwe, concurrerende tv-consoles als de ColecoVision en Intellivision.

De opkomst van Activision heeft grote gevolgen voor de game-industrie, en niet alleen positieve. De schikking die Activision in 1982 het recht geeft om games voor de Atari 2600 te maken, heeft namelijk als gevolg dat élk bedrijf games mag uitbrengen voor welke console dan ook, zolang er maar royalty's worden betaald. En omdat iedereen wel een graantje van de lucratieve videogame-business wil meepikken, ontstaan hierdoor vele dubieuze partijen die de markt overladen met minderwaardige games. Wanneer Atari, nog steeds zonder goede developers, zich daar begin jaren tachtig ook zelf aan bezondigd, valt het doek: de beruchte videogamecrash van 1983 is aangebroken. Vele bedrijven gaan failliet, waaronder Atari – en ook Activision overleeft de crash maar nauwelijks.

OP STERVEN NA DOOD

Na de crash krimpt de markt voor consolegames met zo'n 97 procent. Pakhuizen vol onverkochte spellen worden met enorme kortingen op de markt gedumpt. Niemand wil nog full-priced games kopen.

De eerste crisis binnen Activision is een feit. De Gang of Four valt wegens meningsverschillen uit elkaar, de ene na de andere medewerker vertrekt. De overgebleven mensen bij Activision besluiten zich meer op de markt van homecomputers te richten. Dezelfde David Crane die eerder het succesvolle Pitfall maakte, scoort met ***Little Computer People*** voor die homecomputers een bescheiden hit. Maar de schrik zit er nog steeds goed in bij het bestuur van Activision, dat de risico's voortaan wil spreiden door naast games ook andere software voor homecomputers uit te brengen. Na het opkopen van verschillende kleinere developers wordt de naam Activision in 1988 veranderd in Mediagenic om de nieuwe, bredere koers te benadrukken.

Het wordt geen succes. Na jaren van steeds grotere verliezen is Mediagenic op sterven na dood, maar dan wordt het bedrijf in 1990 voor een half miljoen dollar gekocht door de even jonge als handige zakenman Bobby Kotick. Kotick, die zijn studententijd grotendeels in arcades en de text-based game ***Mystery House*** had doorgebracht, wil een grote speler in de videogame-industrie worden. Met dat doel voor ogen heeft hij met wat vrienden al geprobeerd om het homecomputer-merk Commodore te kopen. Na het mislukken van dat avontuur ziet hij er wel brood in om de ooit zo grote naam Activision nieuw leven in te blazen.











BELOFTES

Als 28-jarige kersverse CEO van Mediagenic begint Kotick meteen aan een reorganisatie waarbij die van 2019 verbleekt: in 1991 worden maar liefst 142 van de 150 werknemers ontslagen, terwijl hij met een even complexe als handige constructie probeert de delen van het bedrijf te redden waar hij nog toekomst in ziet, zoals de licenties om games voor de consoles van Nintendo en Sega te mogen maken.

In 1992 verandert Kotick de naam terug naar Activision, en een jaar later haalt hij 40 miljoen dollar op om zijn nieuwe koers met Activision te kunnen varen. Hij belooft investeerders dat hij de eerste vier jaar geen winst of verlies zal maken, maar wel elk jaar 50 procent meer omzet zal draaien.

Dat bereikt Kotick in eerste instantie met nieuwe games uit oude Activision-franchises, zoals Pitfall en ***Mechwarrior***. In 1995 doet Kotick de investeerders een tweede belofte: dat Activision elk jaar diverse eersteklas big-budget titels zal uitbrengen om vanaf 1997 winst te maken. Wanneer dat met games als Spycraft en Planetfall is gelukt, begint Kotick met het soort handel waarmee Activision uiteindelijk het grootste westerse gamebedrijf ooit zal worden: het opkopen van andere gamebedrijven.

25 STUDIO'S

Voordat Activision in 2008 samengaat met Blizzard, heeft het bedrijf maar liefst 25 studio's gekocht. Vaak betreft dat kleinere of beginnende (en dus goedkope) studio's, die volgens Kotick de potentie hebben om grote games in populaire genres te maken. Zo koopt hij in 1997 Raven Software om toegang tot de florerende markt voor first-person shooters te krijgen, wat uiteindelijk leidt tot games als Soldier of Fortune en Star Wars: Jedi Knight. In 2000 wordt Neversoft aangekocht om aan een skateboardgame te werken, met de uiterst succesvolle ***Tony Hawk's Pro Skater***-serie tot gevolg.



Maar de beste investering die Kotick in de periode tot 2008 doet, is toch wel die in Infinity Ward, een groepje bij EA vertrokken ontwikkelaars dat eerder aan de destijds zeer populaire WOII-shooter Medal of Honor had gewerkt. Van Kotick krijgen ze alle middelen om een eigen WOII-shooter voor Activision te maken, en zo verschijnt in 2003 de eerste ***Call of Duty*** – nog steeds de grootste en meest succesvolle franchise van Activision.

Maar laten we niet vergeten dat Kotick in de jaren 1997 tot 2008 ook verantwoordelijk is voor de aankoop van Treyarch (Spider-Man en later Call of Duty), Gray Matter (Return to Castle Wolfenstein), Red Octane (Guitar Hero) en Toys for Bob (dat later Skylanders zou maken).

MISSTAPPEN

Wie de succesverhalen zo op een rijtje ziet zou denken dat Kotick een of andere videogame-ziener of nimmer falende zakenman is, maar dat ligt volgens sommigen toch iets genuanceerder.

Volgens marktanalist Michael Pachter heeft Kotick wel degelijk de nodige misstappen gemaakt. Zo heeft Activision zich volgens hem te lang gericht op steeds weer nieuwe games in succesvolle franchises als Tony Hawk's Pro Skater en Spider-man, terwijl het publiek er al lang op uitgekeken was. Toch blijft Kotick een slimme zakenman, zegt Pachter in 2008 in een interview met MarketWatch. "Wat ik mooi vind aan Bobby, is dat hij mislukkingen toegeeft en daarop actie onderneemt. Niet zo vroeg dat het bedrijf er niet door geraakt wordt, maar vroeg genoeg om te voorkomen dat het bedrijf eraan onderdoor gaat."

Wanneer de Call of Duty-serie rond 2005 steeds meer concurrentie krijgt van andere first-person shooter-franchises als Battlefield, Far Cry en BioShock, kijkt Kotick eens goed om zich heen in de videogamemarkt, op zoek naar het volgende grote genre. Wat hij ziet is dat de markt voor massively multiplayer online games (oftewel MMO's) explosief groeit, met ***World of Warcraft*** voorop.

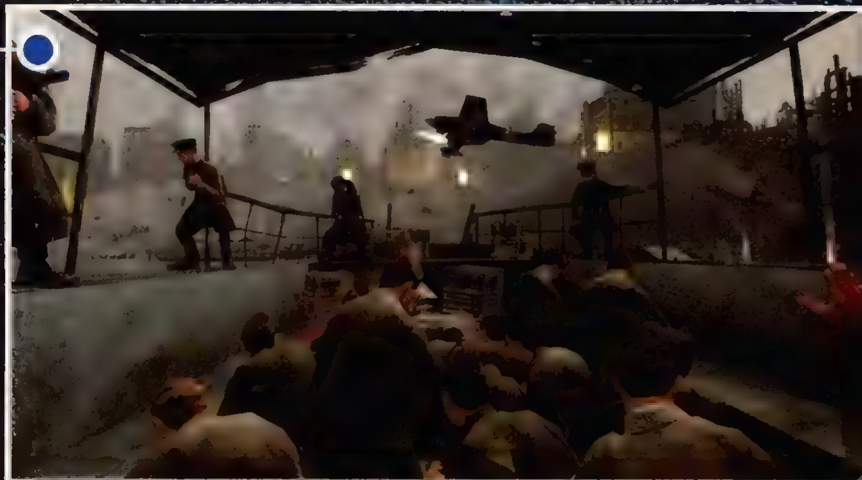
Dat lijkt hem een goede aanleiding om eens te gaan praten met de ontwikkelaar van die top-MMORPG: Blizzard Entertainment.

GIGANTISCHE HIT

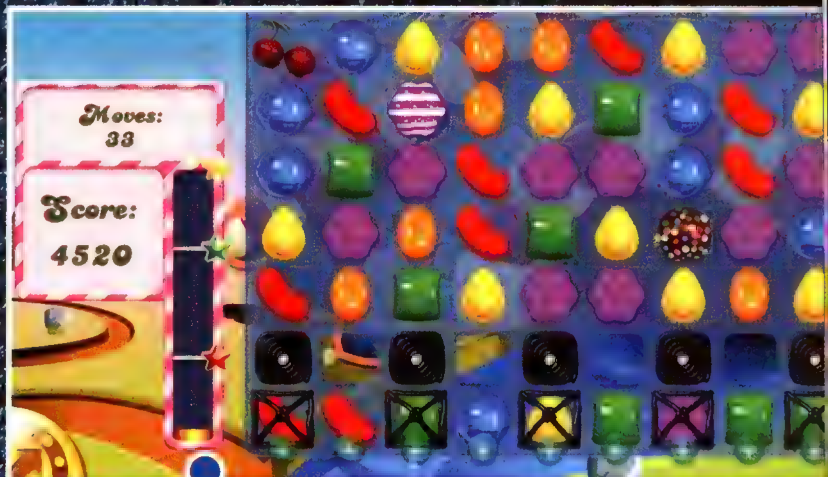
Blizzard Entertainment wordt in 1991 opgericht (dan nog onder de naam Silicon & Synapse) door de pas afgestudeerde mannen Michael Morhaime (die zichzelf als kind al leerde programmeren), Frank Pearce en Allen Adhem.

Ze beginnen met het porten van titels van andere ontwikkelaars, maar komen al snel ook met eigen, originele, edgy en warm ontvangen titels als ***The Lost Vikings*** en Rock 'N' Roll Racing. In 1994 verandert het bedrijf de naam naar Blizzard Entertainment, om kort daarna met de eerste Warcraft een sensatie in het realtime strategy-genre te lanceren. Voor het eerst is het mogelijk een degelijke strategygame via modem of LAN met andere











weetje • weetje

Tijdens een meeting met investeerders in mei noemde Bobby Kotick 2019 een overgangsjaar voor Activision, met weinig grote releases. In plaats daarvan wil Activision dit jaar meer investeren in 'bewezen titels' en de focus verleggen naar esports, mobile en free-to-play-titels.

spelers te spelen, wat ***Warcraft: Orcs vs. Humans*** immens succesvol maakt en grotendeels de koers bepaalt die Blizzard de daarop volgende jaren zal volgen met Diablo, de online gaming-service Battle.net en StarCraft.

Ondertussen wisselt Blizzard achter de schermen diverse keren van eigenaar, om in 1998 in handen van multimedia-uitgever Vivendi te belanden. Daar krijgen de fans weinig van mee, maar die beginnen wel te mopperen over het steeds weer uitstellen van langverwachte Blizzard-games. Maar als de in 2001 aangekondigde MMORPG World of Warcraft eind 2004 dan eindelijk verschijnt, is al dat uitstel snel vergeten. De game wordt een gigantische hit en de bestverkochte game van zowel 2005 als 2006, met in 2008 zo'n 10 miljoen betalende abonnees.

En dan hangt Activision-baas Bobby Kotick opeens aan de telefoon bij toenmalig Blizzard-baas ***Mike Morhaime***. Hij wil iets bespreken ...

KLEIN EN ONOPVALLEND

Het eerste live-gesprek tussen Kotick en Morhaime vindt plaats in een steakhouse in hetzelfde Irvine, Californië waar Blizzard is gevestigd. Morhaime vindt Kotick een unieke kerel waar het zakendoen betreft: "Hij is uitzonderlijk snel. Heel slim. Hij stelt een heleboel zeer goede vragen. En hij kent iedereen."



Morhaime ziet het samengaan met Activision wel zitten, maar uiteraard moet daarvoor eerst nog stevig worden onderhandeld met Vivendi, de eigenaar van Blizzard. Aanvankelijk wil Kotick Blizzard gewoon van Vivendi kopen, maar dat ziet Vivendi-baas Jean-Bernard Lévy absoluut niet zitten. De gesprekken hadden op dat punt kunnen stoppen, ware het niet dat Lévy met de game-afdeling van Vivendi al een tijdje probeert door te dringen tot de consolemarkt – tot op dat moment zonder succes. Hij stelt voor om Vivendi Games met Activision te fuseren, mits Vivendi meerderheidsaandeelhouder van het gefuseerde bedrijf wordt. Kotick twijfelt omdat hij bang is de controle over Activision te verliezen. Uiteindelijk weten Blizzard-baas Morhaime en Vivendi-baas Lévy hem te overtuigen; hij behoudt complete zeggenschap over Activision en zijn connectie met Vivendi zal hem helpen de groeiende Chinese markt te betreden.

Op 2 december 2007 wordt aangekondigd dat Activision en Vivendi Games gaan fuseren. In april 2008 geeft de Europese Commissie toestemming voor de fusie. Op 8 juli 2008 gaan Activisions aandeelhouders officieel akkoord en op 9 juli 2008 is Activision Blizzard een feit.

GROOTSTE TER WERELD

Eind van 2010 is Activision Blizzard de grootste game-uitgever ter wereld. In 2011 breek het bedrijf alle verkooprecords met de lancering van Call of Duty: Modern Warfare 3 en een jaar later verschijnt de eerste Skylanders, het begin van een uiterst lucratieve serie.

In 2013 koopt Activision Blizzard voor een kleine zes miljard dollar het grootste deel van de aandelen van Vivendi, waarna Activision Blizzard onafhankelijk verdergaat.

In 2014 lanceert het bedrijf met Destiny een geheel nieuwe, meteen succesvolle franchise.

Om voet aan de grond te krijgen in het mobile games-segment koopt Activision Blizzard in 2015 voor zes miljard dollar King, de ontwikkelaar van het dan megapopulaire ***Candy Crush Saga***.

Ondertussen blijven Kotick & Co de ontwikkelingen in de videogamemarkt nauwgezet volgen en gaat het succes dat Epic eind 2017 met Fortnite beleeft dus allerminst aan hen voorbij.

INSPIRATIE UIT INNOVATIE

Tijdens een conference call in mei 2018 prijst Kotick Fortnite voor 'het aantrekken van nieuwe gamers van alle leeftijden, zowel mannen als vrouwen'. Activision-CFO Spencer Neumann vult hem aan: "De battle royale-modus brengt niet alleen het jongere publiek en miljoenen nieuwe gamers naar het shooter-genre waarin wij al marktleider zijn, maar het benadrukt ook de mogelijkheden om meeslepende game-ervaringen als battle royale naar mobiele telefoons te brengen, zowel in westerse als oosterse markten."

Alle lof voor het battle royale-genre wordt dan nog geuit met in het achterhoofd de gedachte dat de nieuwe Call of Duty óók zo'n hitgevoelige mode gaat krijgen. Echter, nu Blackout toch niet de verwachte smash-hit blijkt te zijn, bevindt Activision Blizzard zich in een lastige positie. Maar, zoals eerder gezegd, dat is niet nieuw voor het bedrijf.

Om de aandacht voor ***Blackout*** aan te wakkeren, was deze mode in januari en april van dit jaar gratis te spelen. En ongetwijfeld wordt er achter de schermen al druk gespeurd naar andere manieren om een slaatje uit het succes van het battle royale-genre te slaan. Want dat is hoe Activision werkt, benadrukte Bobby Kotick vorig jaar zelf nog maar eens. "Als we zien dat een innovatie van een andere partij impact maakt, dan weten we altijd heel snel uit te vogelen hoe wij inspiratie uit die innovatie kunnen halen." ✖





GOEDE IDEEËN IN SCHIJTGAMES

Jazeker, wansmaakman Graddus weet zelfs uit de smerigste digitale diarree nog wel iets positiefs op te duikelen. De ideale man dus voor een artikel over digitale stront die in een bepaald opzicht toch lekker ruikt.

Ja jongens, ik heb het al vaker gezegd, maar ik zeg het gewoon nog een keer: wat games betreft ben ik een optimist die vooral kijkt naar wat er wél tof is in plaats van wat eraan mankeert. Het doet me dan ook pijn dat sommige spellen in de krochten van het videogamelandschap belanden terwijl ze toch één of meer hele coole, unieke elementen bezitten. Games met een deukje (of bijna total loss) die ik graag even in het zonnetje zet!



NO MAN'S SKY (2016 - Xbox One, PS4, PC)

- Procedureel gegenereerde wereld
- Copy-paste planeten



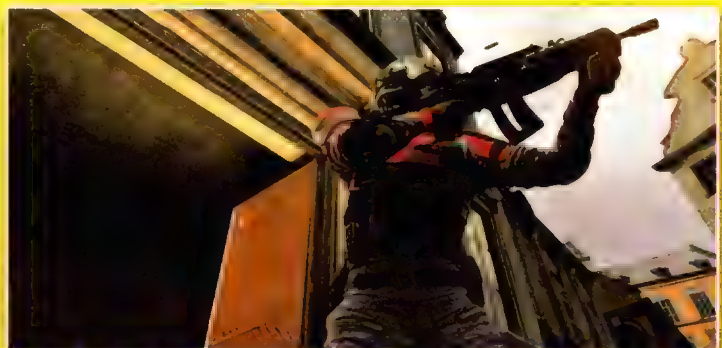
Zo hé, over schijtgames gesproken! Ik pikte No Man's Sky onlangs voor vijf piek uit de budgetbak en voelde me alsnóg genaaid. Zelden zo'n lege, troosteloze wereld gezien, waarin planeet nr. 3852 precies hetzelfde is als planeet 6449, maar dan met roze bomen in plaats van paarse. Qua gameplay ben je eigenlijk alleen met een soort dildo op stenen aan het richten. Gááááp ...
Eigenlijk ook wel logisch, want wanneer een spelwereld procedureel wordt gegenereerd in plaats van met liefde door programmeurs in elkaar gezet, gaat dat ten koste van de details. Zeker als ie zo gigantisch is als die van No Man's Sky. Mijn tip voor Hello Games is dus om de volgende keer een ietsiepietsie minder ambitieus te zijn en er gewoon één zonnestelseltje in plaats van het complete universum in te proppen. Is nog steeds behoorlijk indrukwekkend, hoor.



THE GODFATHER II (2009 - Xbox 360, PS3, PC)

- Gebieden veroveren en verdedigen
- Maakt een flauwekulletje van een van de beste films ooit

De eerste Godfather-game is een prima open-wereld gangstersimulator waarin je jezelf binnen de rangen van de Corleone-familie opwerkt tot nieuwe Don. Het leukst is om winkeliers tot de laatste cent uit te wringen voor 'protection money', waardoor je echt het gevoel krijgt aan het hoofd van een bloeiend misdaadimperium te staan.
De drie jaar later verschenen sequel doet dat misschien nog wel beter. Meerdere winkels van dezelfde soort vormen nu een zogenaamde 'Crime Ring', en als je ze allemaal in handen hebt, krijg je een bonus. Let wel: rivaliserende families proberen die shit ook weer van jou over te nemen. Een extreem cool gameplay-mechanisme; jammer dat de rest van de Godfather II CRAP is!

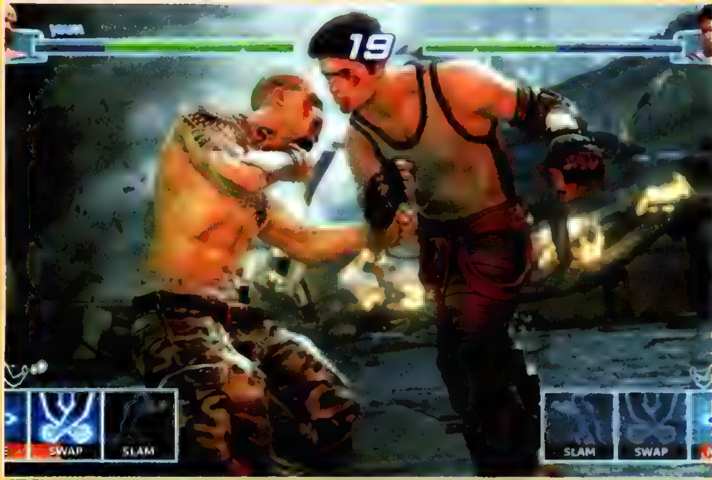


BRAVO TEAM (2017 - PSVR)

- Realistische shooter in VR
- De rest

Man, wat keek ik uit naar Bravo Team! De PlayStation VR is een vet ding, maar wat het echt een succes zou maken, zijn killer-apps – games waar niemand omheen kan. Een mainstream klapper à la Call of Duty of Battlefield, maar dan voor de PSVR!
Dat is Bravo Team helaas niet geworden. Sterker nog: het is een goed idee begraven onder een hoop stront, met tergend saaie levels, lachwekkende AI en een kleurenpalet dat alleen kan worden omschreven als 'schijtbruin'. En dat terwijl het ontwikkeld is door Supermassive Games, de studio achter de excellente VR-game Until Dawn: Rush of Blood. WTF? Tja, zo zie je maar dat 1 + 1 soms ook gewoon 0 kan zijn ...





FIGHTER WITHIN (2013 - Xbox One)

Motion-controlled vechten
Het werkt niet!

Eind 2013. De Xbox One is net uit en Microsoft moet manieren vinden om ons het ding (toen nog verplicht met dure Kinect!) in de maag te splitsen. Dus bedenken ze Fighter Within, een vechtspel dat je door middel van sla- en trapbewegingen bestuurt. Een vet idee, maar het werkt maar matig. Of eigenlijk helemaal niet. Het grootste probleem is dat Fighter Within bewegingen random registreert, zodat alles neerkomt op geluk in plaats van skills – dé doodzonde voor een vechtgame. Dat de personages en omgevingen kleurlozer zijn dan witte verf, helpt ook niet echt mee. Dit gedrocht verdient zijn 23% op Metacritic absoluut en staat feitelijk symbool voor de Kinect als geheel: bakken potentie, tergend in de uitvoering.



ALPHA PROTOCOL (2010 - Xbox 360, PS3, PC)

Realistische RPG over terroristenbestrijding
Het acteerwerk!

Waarom moeten RPG's zich altijd in een middeleeuwse fantasy-setting afspelen, met van die puntorige elfjes en slijmerige orcs?! Precies die vraag stelde Obsidian Entertainment zich voordat ze aan Alpha Protocol begonnen. Het resultaat is een unieke role-player in de moderne tijd waarin je als superspion Michael Thornton (een soort kruising tussen James Bond, Ethan Hunt en Jason Bourne) de terroristische groep Al-Samad bestrijdt. Elke actie is XP waard, en buiten het knokken en schieten zit er zelfs een compleet keuzedialoogsysteem à la Mass Effect in! Heel cool, al is de ambitieuze aanpak ook precies waar Alpha Protocol mee door de mand valt: het acteerwerk is abominabel en in feite werkt alles nét niet soepel genoeg. Bummert.

THE CREW (2014 - Xbox One, PS4, PC)

Heel Amerika als racebaan!
Eindeloze grind



Niet zestien lullige racebaantjes of een uit de kluiten gewassen zandbak als circuit, maar gewoon HEEL FUCKING AMERIKA! Op papier klinkt het gegeven achter The Crew supervet, in de praktijk valt het behoorlijk tegen. Spuuglelijke graphics, een gebroken onlinesysteem en als rottende kers op de bedorven taart is de game eigenlijk één tergende grind naar de finish.
Na een shitload aan updates is het spel inmiddels wel iets beter geworden, maar dat neemt niet weg dat dit gewoon een gevalletje 'vet idee in een enorme schijtgame' is. Next!

STATE OF DECAY 2 (2017 – Xbox One)

Permadeath
Afwerking en bugs



Ik hoor je denken: maar Graddus, State of Decay 2 kreeg van jou toch een mooie 85? Waarom is het dan een schijtgame? Nou lezertjes, helaas ben ik zo'n beetje de enige ter wereld die de pracht van deze zombie-survival-simulator inziet. Andere reviewers gaven 'm magere zesjes of zelfs dikke onvoldoendes – alleen maar omdat de afwerking niet top-notch is!
Hoe dan ook, ik wil hier geen welles-nietesspelletje van maken. Laten we voor het gemak zeggen dat State of Decay 2 technisch niet perfect is (het eerste deel is misschien nog wel erger), maar dat het idee van een hardcore zombie-surival-simulator dat wél is. Met name permadeath is een fantastische toevoeging die ik in meer spellen wil zien. Het zorgt ervoor dat je echt meeleeft met je personages en constant op het puntje van je stoel zit, omdat je weet dat elke misstap fataal kan zijn! ✖

POEPIEHARD DOOR DE POLDER

Vergeet Killzone, vergeet Vlambeer … het belangrijkste Hollandsche videogame-exportproduct is nog altijd A2 Racer! In 1997 lanceerde Davilex het origineel, waarin je poepiehard door de polder van Maastricht naar Amsterdam sjeest. Het concept bleek zó populair dat er zo'n 443 vervolgen verschenen en bijna elk Europees land z'n eigen gelokaliseerde versie kreeg: Autobahn Raser in Duitsland, Paris-Marseille Racing in Frankrijk, London Racer in Engeland enzovoort. De grap is dat de A2 Racer-spellen kwalitatief eigenlijk helemaal niet goed waren. De serie is daarmee nog altijd het ultieme bewijs dat een goed idee zelfs van de allergrootste schijtgame een succes kan maken.



FLORIANS HARDWAREHOEK

CHECK DE HARDWAREHOEK OOK OP PU.NL



Vorige maand lagen al twee absurd grote 49inch-schermen van Dell en LG op Florians pijnbank, en deze maand checkt hij de versie van ASUS. Daarnaast een gamerouter van Netgear en een compacte maar vette game-pc van MSI.

ASUS

ROG STRIX XG49VQ

DE 49-INCH ULTRAWIDE-MONITOREN ZIJN EEN BEHOORLIJKE HYPE AAN HET WORDEN. NIET ALLEEN SAMSUNG, DELL EN LG HEBBEN NU ZO'N SUPERBREED MODEL IN HUIS, OOK ASUS PIKT EEN GRAANTJE MEE MET DEZE XG49VQ.

ASUS onderscheidt zich echter van de rest door duidelijk de focus op gamers te leggen en de XG49VQ te voorzien van een veel hogere refreshrate (144 Hz), 4 ms minder vertraging en zelfs ondersteuning voor Freesync 2 HDR. Daarbovenop maakt deze monitor gebruik van wat ASUS Shadow Boost noemt. Hiermee kunnen donkere delen lichter worden gemaakt, zonder dat de heldere delen overbelicht raken. Veel betere specs dan de 49inch-modellen van de concurrentie dus, zou je zeggen. Maar dat is niet helemaal waar, want deze monitor heeft een lagere resolutie (3840 x 1080), een VA-paneel en minder accurate kleuren. Vooral de resolutie is voor mij een dealbreaker, aangezien we het hier hebben over een 'magere' 81 pixels per inch in plaats van 109 bij de andere beschikbare 49inch-schermen.

Oké, het is iets makkelijker te behappen voor je videokaart, dat zeker, maar het is toch minder indrukwekkend omdat je de scherpte mist. In feite gaat het hier om twee aan elkaar geplakte full-hd-schermen, en dat is wat resolutie betreft toch een stap terug gezien alle 1440p- en 4K-monitoren van tegenwoordig.



PRIJS: € 1099,-

MSI

INFINITE S

MSI HEEFT EEN NIEUWE GAMEDESKTOP-LIJN IN DE INFINITE-SERIE UITGEBRACHT DIE IS GERICHT OP GAMERS DIE NIET PER SE DE DUURSTE HARDWARE HOEVEN TE HEBBEN.

Het gaat om de Infinite S-lijn, die uiteraard in verschillende uitvoeringen beschikbaar is en verpakt zit in een kleine case zonder al te veel gekkigheid in het design en subtiel gebruik van ledverlichting. De case van de Infinite S heeft een inhoud van slechts 10 liter, maar zo'n beetje alle combinaties van specs zijn mogelijk. Zowel 8ste als 9de generatie Intel Core-processors zijn beschikbaar, videokaarten tot aan de RTX 2060, maximaal 32 GB DDR4 ram en een breed scala aan opslagopties, waaronder een m.2-ssd.



De prijzen zijn behoorlijk vriendelijk en er is er ongetwijfeld eentje te vinden die binnen jouw budget past. Zelf bouwen blijft de beste optie, maar als je daar tegenop ziet – zeker in zo'n kleine case – is de Infinite S een prima optie.

PRIJS: VAN € 999,- TOT € 1299,-

NETGEAR

NIGHTHAWK XR700

HARDSTE HARDWARE VAN DE MAAND

ONLINE GAMEN BEGINT BIJ EEN GOEIE ROUTER, EN VOOR DE MEEST VEELEISENDE GAMER HEEFT NETGEAR DEZE NIGHTHAWK XR700 UITGEBRACHT. ER ZIT ZELFS EEN 10 GIGABIT LAN-POORT OP – NERDGASM!

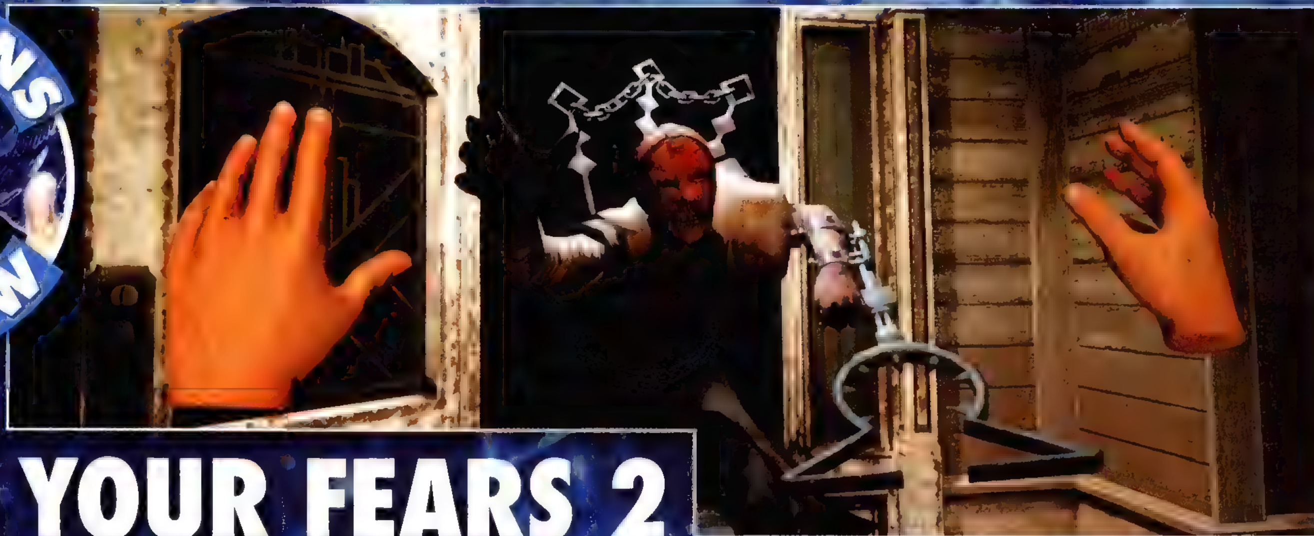


Naast de 10gigabit-poort vind je maar liefst zeven gigabitpoorten, waardoor je eigenlijk geen hub of switch meer nodig hebt. De router draait op een 1,7GHz-quadcore-processor en heeft ondersteuning voor 60 GHz 802.11ad-wifi en een ingebouwde Plex Media Server voor het streamen van content. Wat specs betreft is dit een van de dikste routers die je kunt vinden.

Naast de specs zijn het toch vooral de uitgebreide software en de talloze instelbare opties die de show stelen. Zo kun je realtime het bandbreedtegebruik per apparaat, ping en andere parameters bekijken, de latency met gameservers in de gaten houden, bandbreedte per game-apparaat toewijzen, maximale upload- en downloadsnelheid instellen en ga zo maar door. Behoorlijk prijzig, maar you get what you pay for. ✖

PRIJS: € 399,-





REVIEW

FACE YOUR FEARS 2

In 2017 verscheen Face Your Fears voor de Oculus Rift. De game was vermakelijk, maar bestond uit losse scènes met elk een angstaanjagend thema. Niet echt een game dus, maar meer een verzameling tech-demo's. Deel 2 is wat dat betreft een flinke verbetering.

Face Your Fears 2 bestaat niet uit losse scènes, maar is een volwaardig horror-adventure geworden waarin je met de hoofdpersoon op zoek gaat naar zijn zusje, dat ergens in een gekkenhuis verblijft. Het verhaal is nogal uitgekauwd, maar dat boeit eigenlijk niet zo, want het gaat in Face Your Fears 2 duidelijk nog steeds om het je te pletter schrikken door belachelijk veel jump scares.

Ik moet toegeven, dat is best even leuk, maar een goede horrorgame moet het toch vooral hebben van de sfeer – dat moet de basis zijn. In Face Your Fears 2 loop je echter letterlijk van jump scare naar jump scare, en is er van (een bedrukte) sfeer amper sprake. Het wordt zelfs saai, aangezien de schrikmomenten uiteindelijk behoorlijk voorspelbaar worden.

Whaaaa!

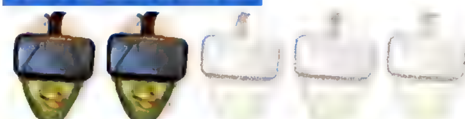
Elke keer als je een deur opent, om het hoekje loert, naar boven moet kijken of iets moet onderzoeken – letterlijk bij ál dat soort gameplay-momenten krijg je een jump scare. Na een halfuurtje spelen was de game dus niet meer spannend, maar eerder lachwekkend. Ontwikkelaar Turtle Rock Studios heeft dan wel geprobeerd er een volledige game van te maken, maar in feite zijn het nog steeds losse schrikmomenten die aan elkaar zijn geknoopt met ongeïnspireerde gameplay en omgevingen.

Dit had dé horror-hit moeten worden bij de launch van de Oculus Quest, maar het is een stuk minder boeiend dan ik had gehoopt.

SCORE:



KOTSGEHALTE:



REVIEW

VACATION SIMULATOR

Als het gaat om het showcasen van VR was Job Simulator altijd een van de ideale games. Het spel zit vol simpele opdrachtjes die je moet vervullen in verschillende jobs, zoals kok of automonteur, en is bovendien verpakt in een dikke laag humor. Iedereen snapt het en iedereen vindt het leuk.



Nu is er de opvolger genaamd Vacation Simulator, en die is minstens zo geinig. Je kunt ervoor kiezen om naar het strand, het bos of de bergen te gaan, waar je wordt vermaakt met leuke minigames, zoals frisbeeën, foto's maken van dieren, barbecueën, insecten verzamelen, zandkastelen bouwen, skiën, ijssculpturen maken en nog veel meer. Het is simpel en het werkt perfect.

Futuristisch

Net als Job Simulator neemt Vacation Simulator zichzelf niet al te serieus en de futuristische setting, waarin robots al het werk en zelfs de vakanties hebben overgenomen – en je dus alleen nog via een Vacation Simulator op vakantie kunt gaan – is leuk bedacht.

Ik had echter graag iets meer uitdaging gezien, want de meeste activiteiten zijn kinderlijk eenvoudig. Toch, over het algemeen is Vacation Simulator – net als het eerste deel – een VR-musthave!

SCORE:



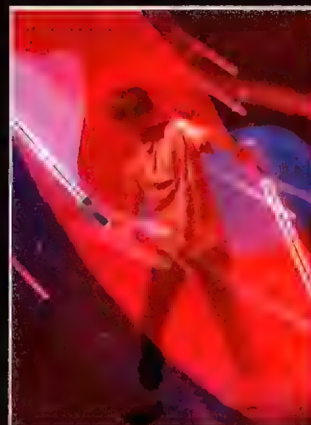
KOTSGEHALTE:



DE TOP 10 OCULUS QUEST-GAMES

Als je dit leest, is de Oculus Quest officieel uit en zijn er ruim 50 games, apps en VR-ervaringen beschikbaar. Een aantal daarvan is gratis, maar waar moet je als eerste je geld aan uitgeven? Hieronder de top 10 launch-games voor de Oculus Quest!

1. Beat Saber
2. Space Pirate Trainer
3. Job Simulator
4. Superhot VR
5. Robo Recall: Unplugged
6. Moss
7. Apex Construct
8. Thumper
9. Journey of the Gods
10. Shadow Point



REVIEWS

RAGE AGAINST THE STRAMIEN

RAGE

Als een van de weinige diehard-fans van RAGE heeft Samuel deze shooter van id Software altijd keihard verdedigd. Blijft hij net zo standvastig in zijn oordeel over het vervolg?

Misschien lag het aan het feit dat ik in september 2011 net was aangenomen bij PU. Misschien had het te maken met mijn juichstemming vanwege de release van de allereerste Dark Souls. Of wellicht was het simpelweg mijn enthousiasme over het feit dat de legendarische ontwikkelaar id Software zeven jaar na Doom 3 eindelijk terug was met een nieuwe spannende first-person shooter. Nou ja, wat het ook was, mijn score voor de allereerste RAGE was wat, euh, aan de hoge kant. Die 93 behoorde tot een van de hoogste cijfers die door reviewers wereldwijd aan die game waren uitgedeeld, en het is dan ook de enige Gold Award in mijn carrière waar ik dubbele gevoelens over heb. (Nee, die voor Resident Evil 6 verdedig ik tot m'n dood.)

De minpunten van RAGE waren namelijk niet te ontkennen; de racegedeeltes voelden dom en overbodig aan, en de game kende behoorlijk wat technische foutjes, zoals textures die te laat werden ingeladen. Maar misschien nog wel het ergst was dat RAGE niet het tijdloze, definiërende statement was dat voorgangers als DOOM en Quake wél waren. En ik geef toe: ik negeerde dat alles in mijn review volkomen.

Mokerslagen

Ik ga me echter niet met terugwerkende kracht voor mijn RAGE-review schamen of excuseren, want ik blijf toch met een glimlach aan die game terugdenken.

De guns waren geweldig, bijvoorbeeld; ze klonken en voelden als mokerslagen, en dankzij de vele soorten ammunitie vervulden ze allemaal ook nog eens meerdere functies. En ik moet nog steeds een game tegenkomen waarin neergeschoten vijanden zo mooi geanimeerd op hun bek gaan als bij RAGE. Zelfs dat domme racen vond ik leuk; het was Mario Kart meets Mad Max, dus je moest echt een zuurpruim eersteklas zijn wilde je daar niet stiekem van kunnen genieten.



weetje • weetje

Net als in DOOM (2016) motiveert RAGE 2 je om naar de vijand toe te gaan in plaats van op afstand te blijven. Vijanden laten daarom pick-ups vallen waarmee je kunt healen, en het is ook de reden waarom de game géén sniper rifle heeft.

Groot, groter, te groot

Wat ik eigenlijk het meest waardeer aan RAGE 2 is dat het mijn liefde voor het origineel heeft herbevestigd. Dit vervolg is in sommige opzichten weliswaar een zielloze kopie van het origineel, maar

2

tevens zo'n tweede deel dat echt de fouten van z'n voorganger probeert te verbeteren. Bovendien toont het feit dat RAGE 2 überhaupt bestaat toch wel aan dat de eerste game duidelijk iets goeds heeft gedaan, toch?

RAGE 2 is níet ontwikkeld door id Software – zij hebben de ontwikkeling alleen gemonitord – maar door het zeer capabele Avalanche Studios, dat ook verantwoordelijk was voor de Just Cause-serie en games als Mad Max. En dat is voelbaar, zowel technisch (géén id Tech-engine, maar de Apex Engine) als wat betreft design; de post-apocalyptische open wereld komt qua grootte, belichting en hoeveelheid content meer overeen met die van de Mad Max-game dan van de eerste RAGE.

Persoonlijk vind ik dat jammer, want de zandbak van het origineel was qua grootte perfect: groot genoeg om lekker in rond te racen en klein genoeg om alles te kunnen onthouden om supersnel van locatie naar locatie te kunnen switchen. »




Heeft die gast daar nou echt een schoen? Met een vork en een mes? Hoezo geen schoenlepel dan?



De open wereld van RAGE 2 daarentegen is véle malen groter, wat aan de ene kant ruimte schept voor Mad Max-achtige voertuig-gevechten (zoals Convoy Missions), maar als nadeel heeft dat je echt op zoek moet gaan naar zijmissies en bounty's. Het leidt tot hetzelfde probleem als we in Mad Max tegenkwamen: de wereld voelt leeg en ongeïnspireerd aan, alsof er op kunstmatige wijze speeltijd wordt gerekt, en daar kan zelfs RAGE 2's zoete kleurenpalet niets aan veranderen.

Crossen

De game is daarom ook in minder dan 10 uur uit te spelen, want als je de optionele shit grotendeels vermijdt omdat je geen zin hebt om hersendood door een gigantische, grotendeels lege wereld te crossen, kun je op lineaire wijze behoorlijk snel van hoofdmissie naar hoofdmissie hoppen. En dat is op zich prima! De beste shooters zijn immers lineair – kort en zo strak als skinny jeans op een emo met overgewicht.

RAGE 2's grootste probleem is echter dat het iets te duidelijk is dat er een gigantische open racewereld om de lineaire shooter heen is gebouwd. Gelukkig zorgt de Apex Engine er wel voor dat het racen een stuk beter aanvoelt dan in de eerste game, maar het had er wat mij betreft helemaal niet in hoeven zitten. De nadruk is deze keer verschoven van derby'en op een racebaan naar het rijdend (of vliegend!) verkennen van die massale open wereld, maar dat voelt voor mij een beetje aan als het verkeerde compromis.

Risico

Gelukkig is de gunplay, net als in de vorige game, weer om van te smullen. Je hebt deze keer niet zozeer verschillende ammunitiesoorten, maar vooral verschil in functionaliteit, afhankelijk van of je 'vanuit de heup' schiet of daadwerkelijk strak aan het richten bent. De geweldige combat shotgun schiet bijvoorbeeld een breed veld aan hagel als je de trekker overhaalt, wat geweldig is tegen meerdere vijanden, maar focust al die ammunitie in één zware, onstuitbare kogel als je de linker-trigger ingedrukt houdt. Ook origineel is de Charged Pulse Cannon, een plasmawapen dat sterker wordt naarmate hij warmer wordt, maar die je tevens handmatig moet laten koelen om 'm niet te laten oververhitten, wat voor een spannende dynamiek zorgt.

Al je wapens krijgen ook nog eens extra functionaliteit als je je oplaadbare Overdrive-



weetje • weetje

RAGE 2 heeft een kleine innovatie waar ik nog niemand over heb gehoord: het laat vlak boven je crosshair een rood schedeltje zien als je een vijand hebt doodgeschoten. Superhandig, vooral omdat sterfanimaties niet altijd goed te zien zijn – zeker als je met L2 aan het richten bent.


Over bestek gesproken: deze dude weet heel goed hoe de vork in de steel zit als ik 'm het mes op de keel zet.



modus activeert (een tijdelijke supermodus die jou heelt en je extra veel schade laat aanrichten) zodat je rocket launcher opeens meerdere raketten tegelijk afschiet, bijvoorbeeld. Ammunitie is daarnaast allesbehalve schaars, waardoor je je nooit zult hoeven inhouden bij de vele gewelddadige confrontaties met mutanten, cyborgs of bandieten. RAGE 2 benadert hierbij DOOM als het om *gun porn* gaat, en ja: dat is een heel groot compliment.

Jedi-krachten

Al dat wapengeweld kan trouwens worden gecombineerd met Jedi-achtige superkrachten, zoals de uiterst bevredigende *ground pound*, waarbij je na een (dubbele) sprong met je vuist op de grond landt en een schokgolf creëert.

"Gelukkig is de gunplay, net als in de vorige game, weer om van te smullen."

RAGE 2 is dus op z'n best wanneer je schietend door een vijandelijk fort heen rent, granaten deflecteert, een dubbele sprong doet om op het dak te komen, Overdrive activeert, tien gasten laat exploderen met je rocket launcher, van het dak af springt en de rest verpulvert met een ground pound. Je voelt je dan echt 's werelds grootste badass, en ziet meteen waar de expertise van id Software om de hoek is komen kijken.

Het is alleen zo jammer dat de vele momenten tussen de gevechten door zo oninteressant en zonder focus zijn gemaakt. Van alleen de grootte van een wereld is anno 2019 toch niemand meer onder de indruk?

Zo is RAGE 2 dus het type game geworden waar er al te veel van zijn: typische, eentonige, symbooltjes-op-een-kaart-bevattende 'AAA'-extravaganza's. En dat verkoopt vast als een malle, maar geef mij maar het authentiekere origineel. Die shit was pas echt punk rock!



Zo ziet mijn regelmatig terugkerende nachtmerrie eruit, waarin ik mijn vrouw tijdens het ontbijt om een pistoletje vraag ...



SCORE 74

RAGE 2 is groter, mooier en explosiever dan zijn omstreden voorganger, maar helaas ook eentoniger en generieker. Wel is de schietactie weer van de bovenste plank, inclusief een shotgun om verliefd op te worden. Dus als amuse voordat DOOM: Eternal arriveert best smakelijk.

SAMUEL



Het verhaal uitspelen? 10 uurtjes. Alle content ervaren? Mwah, dan zeker zo'n 30 uur.

10 UREN



BASICS
OPEN WERELD
FIRST-PERSON SHOOTER
AVALANCHE STUDIOS / BETHESDA SOFTWORKS
1 SPELER
OUT NOW

ROMANTIEK IS LEUK, MAAR DINO'S ZIJN VEEL LEUKER

TOTAL WAR: THREE



PC REVIEW

"Oké", zuchtte Wouter, "we zijn dus weer terug bij die historische shizzle." En die zin spreekt niet alleen boekdelen over wat voor cultuurbarbaar Wouter is, maar ook over wat hij van Total War: Three Kingdoms vindt.



Na twee fantastische Total War: Warhammer-games, titels waar ik intens van heb genoten en belachelijk veel tijd in heb gestoken, is het effe wennen om terug te gaan naar de Real World. Althans, 'real'... Je kunt in Total War: Three Kingdoms ook voor de 'geromantiseerde' versie van de Chinese geschiedenis kiezen in een speciale modus, waarin de mythische helden van weleer als ware superhelden over het strijdveld marcheren/galopperen, hele units uitroeiend of duellerend met andere helden. Ze kramen daarbij helaas wel de meeste lamme oneliners uit, echt in de trant van 'Haha, wat vecht jij slecht!' 'Nou, als jij je niet zo bezig was met bijdehante opmerkingen, dan vocht je vast wat beter!' Misschien toch niet zo super ...?

Vertrouwd

Maar goed, ik draag Total War en Creative Assembly een warm hart toe en ben dus zeker niet immuun voor de prachtige gewaterverfde kaart, de dynamische weerseffecten en de choreografie van de awesome-ass kungfu die de Cao Cao's, Liu Bei's, Zheng Jiangs en andere aarsschoppende Warlords op het strijdveld tentoonspreiden. Ook de real-time strategy-gevechten zijn weer van vertrouwde kwaliteit; precies zo diep, strategisch en (vast en zeker) historisch correct als een Total War-fanaat wenst. Daarnaast is het diplomatiesysteem verbeterd, maar ook versimpeld, wat de game wel kan gebruiken want de verschillende verhoudingen tussen de Chinese facties zijn zo complex dat makkelijker management zeer welkom is. Allemaal goede dingen, allemaal zoals we van Total War verwachten. Toch voel ik deze game niet helemaal ...

"Ik miste Warhammer gewoon tijdens het spelen; er kan weinig op tegen dino's vs draken, man!"



Geef me dino's

Ik had ondanks m'n extensieve ervaring met de serie best moeite om Total War: Three Kingdoms in de vingers te krijgen. Veel dingen zijn net effe anders, zoals het managen van je nederzettingen en het upgraden van gebouwen, waardoor ik me regelmatig een verwarde noob voelde.

Maar het belangrijkst: ik miste Warhammer gewoon tijdens het spelen. De enorme verschillen tussen de facties in die serie, de monster-units, de bizarre warlords en dino's die in gevecht zijn met fucking draken. Het maakt niet uit hoeveel romantiek en super-Chinezen Three Kingdoms heeft, er kan weinig op tegen dino's vs draken, man!



KINGDOMS

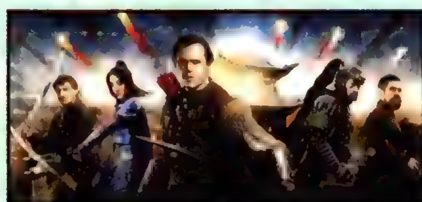


THREE KINGDOMS GAAT VOOR GROOT

Omdat het zo'n teeeeeeeringgroot land is met gestoord veel koopkrachtige inwoners, is China een enorme afzetmarkt voor alles en iedereen, inclusief de entertainmentindustrie. Kijk maar naar hoe makers van Hollywood-blockbusters even de extra mile gaan om hun film extra aantrekkelijk te maken voor de Chinezen, iets dat soms fucking ver gaat!

De film Red Dawn bijvoorbeeld: hierin valt een leger Amerika binnen en deze bezettende krijgsmacht was in eerste instantie Chinees. De makers hebben dat in post-productie echter 'effe' veranderd in Noord-Koreaans, want ja: in Noord-Korea kijken ze toch amper Amerikaanse films en in China konden ze nog wel even dik scoren.

Terwijl veel films – van Iron Man 3 tot en met Independence Day: Resurgence – Chinezen in hun film stoppen om China blij te maken, doet The Great Wall (zie screen) juist het tegenovergestelde. Deze nogal lompe film met Matt Damon in de hoofdrol, waarvan ik zelf halverwege flink in slaap ben gevallen en pas tijdens de end credits wakker werd, is praktisch een liefdesbrief aan China: een Chinese regisseur, gefilmd in China en het gaat ook nog eens over Chinese geschiedenis, euh, met veel fantasie dan. In The Great Wall kreeg Matt Damon juist een rol, als enige blanke acteur, om te 'panderen' naar het westerse publiek!



Ook de game-industrie wil natuurlijk een Chinees slaatje slaan, want geld is lekker en doet de wereld draaien. Zo heeft Ubisoft vorig jaar nog Rainbow Six Siege aangepast voor de Chinese markt; een paar subtiele aanpassingen mogen we wel zeggen, maar niet zó subtiel dat niemand er wat over te zeiken had. Gamers gingen namelijk over de rooie, want ja, dat is wat 'wij' doen, nietwaar? Ubisoft werd er ook hier en der van beschuldigd dat ze de Chinezen wilden pleasen met de toevoeging van de Wu Lin-factie in For Honor. En ja, dat zou best kunnen, maar over het algemeen genomen valt het nog best mee met hoe de game-industrie kusjes wil geven aan China.

Tot Three Kingdoms dan, want aangezien de Total War-serie altijd al lekker gaat in China, lijkt dit deel toch vooral voor die markt te zijn bedoeld. En dat wordt ook bevestigd door chief product officer Rob Bartholomew van Creative Assembly, die niet onder stoelen of banken steekt dat de Romance of the Three Kingdoms ideaal voor China is. Hij weet bovendien te vertellen dat een groot deel van Three Kingdoms pre-orders uit China komt, waarvan een groot deel nieuwkomers zijn. Goed bezig, Creative Assembly! Lekker geld sparen voor de volgende Total War: Warhammer!



MIJN FAVO KUNGFU-FILMS

Tijdens het schrijven van mijn preview raakte ik al geïnspireerd door de wushu-actie in Three Kingdoms, waarna ik jullie herinnerde aan een aantal awesome kungfu-knokkers uit de gamegeschiedenis. Deze keer zet mijn inspiratie zich om in een paar kungfu-filmaanraders! Houd je ogen open voor de volgende onmisbare fu-flicks!

Kill Bill
Quentin Tarantino's wraakfilms met Uma Thurman in de hoofdrol (zie screen) is niet alleen een prachtige aaneenschakeling van idioot mooie shots en toffe muziek, het heeft ook nog een paar van de meest onvergetelijke kungfu-scènes known to man.

The Legend of the Drunken Master
De legendarische Jackie Chan kan niet ontbreken in een lijst met kungfu-films, want deze man is de belichaming van 'ik doe m'n eigen stunts, ik ben gestoord en hilarisch', en je hebt niet geleefd voordat je hem dronken hebt zien kontschoppen.

Enter The Dragon
Zeg ik Jackie Chan, dan zegt Bruce Lee: "Hé, en ik dan?!" En terecht, dus neem ik de beste film van de legendarische martial artist, met de vetste actiescènes die Lee persoonlijk heeft opgezet en een plotje dat wegkijkt als een fighter, compleet met vechttoernooi ... alleen dan beter.

Shaolin Soccer
Ken je me een beetje, dan weet je dat ik voetbal veracht, maar deze film heeft veel meer met brute Dragon Ball Z-stijl actie en slapstick humor te maken dan met soccer. Hilarisch cool!

The Matrix
Dit mag dan wel geen Aziatische kungfu-film zijn, maar oh boy, does it have kung fu! Toevalligerwijs ook nog eens een van de beste sci-fi-films ooit gemaakt, dus dubbelbonus.

Crouching Tiger, Hidden Dragon
Deze film van Ang Lee, regisseur van onder andere Hulk, Life of Pi en Brokeback Mountain, combineert een romance met een sprookje en bizar awesome kungfu-actie, waar het publiek in 2001 nog totaal niet klaar voor was.

Kung Fu Hustle
Deze film neemt alles wat Shaolin Soccer zo gestoord maakt en doet daar nog een schepje bovenop. Cartoon violence in een live action-film die zo grappig en spectaculair is, dat je er wel vrolijk van móet worden.

SCORE 80

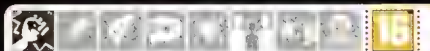
Three Kingdoms is weer een Total War van de kwaliteit die we van Creative Assembly gewend zijn. De historie-buffs krijgen daarmee precies wat ze willen, maar ik verlang alleen maar terug naar Warhammer.

WOUTER



Ongeveer van Ancient China tot nu.

100+ UREN



BASICS

STRATEGY
CREATIVE ASSEMBLY / SEGA
1-2 SPELERS
OUT NOW

MIDLIFECRISIS MET PIXELS

SHAKEDOWN: HAWAII

Eigenlijk doet Martin geen reviews; her en der misschien een Ook Gespeeld-gamepie. Maar voor Shakedown: Hawaii wilde hij graag een uitzondering maken. Het zou immers zonde zijn als deze titel de PU-lezers ongezien passeerde.



Al dat geweld ... ik dacht dat ze op Hawaii maar één motto kenden: 'make lava, not war'.

Op zolder heb ik een geekkamer met wat antieke consoles links en rechts en de onvermijdelijke Zweedse Kallax-kast om al mijn oude speelgoed op display te zetten. En nog steeds komt er shit bij: een Thundercat hier, een Transformer daar en onlangs is ook een Hordak uit He-Man aan de collectie toegevoegd. Eigenlijk allemaal speelgoed waar ik me vroeger mee heb vermaakt. En hoe ouder ik word, hoe vaker ik terugkijk op de gouden 'Filmation'-jaren. Noem het een midlifecrisis, maar ik vind het gewoon lachen; effe kijken naar het spul waarmee ik ben opgegroeid. Sommige mensen vinden het leuk om een Boeddha in de tuin te zetten, ik zet een Ninja Turtle in de kast.

De laatste tijd doe ik hetzelfde met videogames. Effe kijken waar ik 22 jaar geleden zo enthousiast van werd. Precies 22 jaar geleden was dat dus de eerste Grand Theft Auto; jeweetwel, toen deze briljante serie nog als top-down actiegame door het leven ging. Die oude meuk nu nog spelen is niet meer te doen en moet je ook eigenlijk niet meer willen. Dan maak je die fijne herinneringen alleen maar kapot, want de tijd heeft deze titels meer dan ingehaald. Gelukkig zijn er nog mensen als Brian Provinciano, die de look en feel van de games van toen kunnen overbrengen naar het nu.

weetje • weetje

Shakedown: Hawaii is een van de laatste games die nog is verschenen op de PlayStation Vita. Jeweetwel, de handheld van Sony. Dus heb je die nog ergens in de kast liggen? Tijd om hem weer af te stoffen!

> **"Ook pixelbomen zien er prachtig uit als ze uit elkaar vallen."**

Imperium

In Shakedown: Hawaii speel je een CEO van een bedrijf dat niet echt met zijn tijd is meegegaan, want blijkbaar gaan mensen niet meer naar de videotheek om VHS-tapes te halen en hebben fysieke winkels geen bestaansrecht meer. Natuurlijk wordt er met geen woord gerept over magazines, want die blijven vanzelfsprekend altijd relevant.

Maar goed, er moet dus op een of andere manier weer geld in het laatje komen en samen met je zoon en rechterhand zet je een zakenimperium op poten waar zelfs Jeff Bezos zenuwachtig van wordt.

Afpersen

De game heet natuurlijk niet voor niets Shakedown: Hawaii, want deze game speelt zich af op dit zonnige vakantie-eiland, en zo kunnen er in totaal 81 restaurant- en bedrijfseigenaren flink onder druk worden gezet voor 'bescherming'. Met het geld dat je daarmee in je zak steekt, kun je nieuwe gebouwen en bedrijven kopen om zo nog meer geld te verdienen. Leuk, lachen, geinig en alles, maar het verhaal en het economiesysteem zijn niet de reden waarom je deze game gaat doorspelen. Het is vooral de lekkere knalactie, het rijden door de stad en de fantastische synthwave-soundtrack die je deze fijne game keer op keer laten opstarten.

De besturing is precies wat het moet zijn: met je linkerthumbstick controleer je een van de drie personages of iets met wielen, met je rechterthumbstick kun je met de vele wapens om je heen blazen. Het is nooit heel precies, maar dat past bij de stijl van de game, en af en toe een mis-hit maakt het alleen maar mooier, want ook pixelbomen zien er prachtig uit als ze uit elkaar vallen.


Weet je waarom criminelen bij een drugsdeal langs de snelweg zo vaak overlijden? Ze spreken af om gelijk over te steken.

weetje • weetje

Shakedown: Hawaii is een soort sequel op Retro City Rampage, ook een open-wereldgame in de stijl van Grand Theft Auto. Retro City Rampage is de 8bit-variant, met nog meer grappen en grollen dan Shakedown: Hawaii heeft. Moet je deze dan ook spelen? O ja zeker!

SCORE 84

Shakedown: Hawaii is een feest van herkenning voor gamers boven de 30, en mag je bijna op een brommer rijden, dan moet je deze titel eigenlijk ook proberen. Kun je ook eens meepraten met die oude lullen bij de koffieautomaat.

MARTIN



Met het verhaal ben je niet heel lang bezig, maar de free roaming-mode en de minigames houden je aan het scherm gekluisterd.

10+ UREN



BASICS

OPEN-WERELD/ACTIE
VBLANK ENTERTAINMENT
1 SPELER
OUT NOW

LEKKER SNEL ... VERGETEN

TEAM SONIC RACING



Na het uitstekende Sonic Mania uit 2017 hebben we niet veel goeds meer van Sonic gezien en gehoord. En al ziet Sonic er in zijn nieuwste racegame beter uit dan in de filmtrailer, het is inhoudelijk wéér geen hoogvlieger, stelt Jurjen vast.


De bonus voor de allerbeste tijd: de Nürnburgring.


Aan de kant, slome duikelaar! Maak plaats voor de nieuwe kartracekoning op de baan!


Mama mia! Goed je weer eens in je oude vorm te zien, blauwe maat! Brr, heb nog steeds nachtmerries van die filmtrailerversie van je. Maar je gaat dus weer racen? Lekker, want eerlijk is eerlijk: Sonic Racing Transformed was een topgame. Ik neem aan dat die blitse wagen van je ook deze keer weer kan veranderen in een vliegtuig of boot?


Euh nee, dat heeft ontwikkelaar Sumo Digital eruit gehaald. Want euh, er is nu iets heel nieuws. Je kunt racen met teams van elk drie coureurs. Ja, echt heel tof. Als je teamgenoot bijvoorbeeld vóór je rijdt, kun je in zijn slipstream gaan zitten om sneller te gaan. En je kunt voorwerpen uitwisselen. En ultieme samenwerkmoves activeren.


weetje • weetje

Er zijn drie typen wagens in Team Sonic Racing: Speed, Technique en Power. Elk type brengt zijn eigen voor- en nadelen mee. Speed heeft uiteraard de hoogste snelheid, Technique-wagens kunnen over slecht terrein racen zonder snelheid te verliezen, Power-wagens kunnen zonder snelheidsverlies door obstakels beuken.


Klinkt goed! Hm, effe denken hoor. Ik zou zelf gaan voor een team met AiAi uit Monkey Ball, Beat uit Jet Set Radio en die gekke sambaballenaap Amigo. Dat wordt lachen, toch?


Euh nou, die zitten er niet in. Deze keer zijn er alleen personages en levels uit mijn eigen universum. Dus je kunt bijvoorbeeld een team samenstellen van Rouge the Bat, Amy Rose en Silver the Hedgehog. Cool toch?

Coöperatief karten


Euh ja hoor, heel cool. En wat zijn de andere standen?


Nou ja, je kunt ook ieder voor zich racen. Maar de game draait dus echt om coöperatief racen en teamwork, ook in de singleplayer-stand.


Oké, fair enough. Coöperatief karten, dus. Mooi mooi. Denk je ... denk je dat veel mensen daar op zitten te wachten?


Ik denk ongeveer net zoveel als op jouw Mario Kart 8, dat opgewarmde Wii U-kliekje dat het nu zo lekker doet op de Switch. Kijk, in mijn game kun je nu ook over muren en door loopings scheuren! Hoe cool is dat?!


Damn! Alsof je nog niet genoeg uit mijn kartgames had gejat ...


Gejat? Man, ik rende al door loopings toen jij nog met je slappe wasbeerstaartje zat te spelen. En vergeet niet dat mijn karts eerder konden vliegen dan die van jou!

Echte consoles


Oké, rustig maar, rustig maar. Misschien had ik niet zo aanvallend moeten zijn. Je hebt het tenslotte al moeilijk genoeg met die verschrikkelijke film van je. En nou ook nog deze game, die zo te zien qua graphics ook al niet kan tippen aan dat heerlijke Mario Kart 8 van mij. Wist je trouwens dat van de Switch-versie al zo'n 17 miljoen exemplaren zijn verkocht?


Nou, da's dan niet slecht voor een opgewarmd kliekje. Ik ben ervan overtuigd dat mijn geheel nieuwe, coöperatieve kartgame het minstens zo goed gaat doen. Mijn game is tenslotte niet alleen speelbaar op de Switch, maar ook PS4 en Xbox One. Dus als je een nieuwe kartgame op een échte console wilt spelen, dan móet je dus wel mijn ...


weetje • weetje

Sonic-baas Takashi Iizuka liet zich voor het teamwerk in Team Sonic Racing naar eigen zeggen inspireren door games als Splatoon en Overwatch.


Op 21 juni verschijnt Crash Team Racing Nitro-Fueled voor de Switch, PS4 en Xbox One.


Huh, wat? Wie was dat? Ken jij dat beest? Mario?! Laat me nou niet alleen ... Niet nu! MARIOOOOO?!



REVIEW

PS4 | XBOX ONE | SWITCH | PC

SCORE 46

Dat coöperatieve karten is best leuk om eens te doen, maar wat mij betreft te weinig interessant om een hele game te kunnen dragen. Verder is de Sonic Race-ervaring ten opzichte van All-Star Racing Transformed alleen maar saaier en beperkter geworden.

JURJEN



Niet dat ik het zelf zo lang heb volgehouden, maar ik kan me indenken dat je met wat vrienden hier wel tien uur lang lol mee kunt hebben.

10 UREN

3

BASICS

RACING
SUMO DIGITAL
1-4 SPELERS
OUT NOW

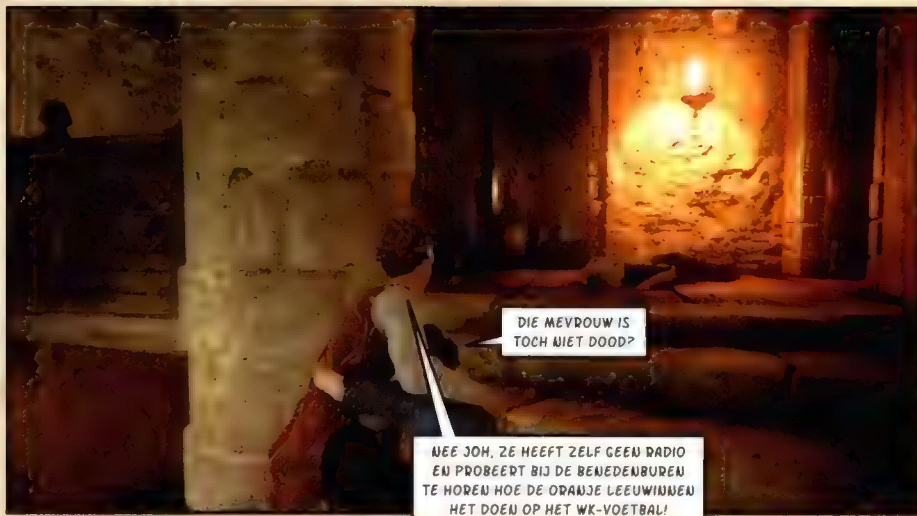
VERONTRUSTEND MIDDELEEUWS SCHILDERIJ

A PLAGUE TALE: I



GOLD AWARD

Holy shit, wat leven we toch in een mooie tijd! Oké, het is natuurlijk ongelofelijk klote dat Game of Thrones is afgelopen, maar verder gaat het toch best lekker met ons. Of laat ik het anders zeggen: de mensheid heeft weleens slechtere tijden gekend. Nee, maar écht!



Kijk naar het leven van Hugo en Amicia De Rune, twee rijkeluiskindjes die opgroeien in het Frankrijk van de 14de eeuw. Een tijd waarin de inquisitie op eigen gezag 'ketters' in de boeien mocht slaan, de Honderdjarige Oorlog tussen Frankrijk en Engeland woedde en de pest zo'n beetje de helft van de Europese bevolking uitroeide.
Als A Plague Tale begint, is Amicia nog een vrolijke tiener die van haar vader leert stenen met een slinger op doelwitten te mikken, al klaagt ze wel een beetje over het feit dat ze haar moeder zo weinig ziet. Die moeder lijkt zich meer te bekommeren om haar vijfjarige broertje Hugo, dat vanwege een ernstige ziekte in quarantaine wordt gehouden in zijn kamer op de bovenste verdieping van huize De Rune, waardoor Amicia hem eigenlijk nauwelijks kent.
Dan komt de inquisitie, op zoek naar Hugo, en sneuvelen hun beide ouders. Amicia weet op tijd met Hugo te ontkomen en hun avontuur kan beginnen.

Vergevingsgezind

Het grootste deel van de game bestuur je Amicia, die haar broertje Hugo aan haar hand meevoert. Je kunt Hugo ook ergens achterlaten, maar als je dat te lang doet, raakt hij in paniek en gaat hij je roepen. Dat wil je niet, omdat niet alleen de inquisitie jacht op je maakt. Er kunnen ook andere mensen in de buurt zijn, zoals Engelse soldaten of bange burgers, en zo'n beetje elke volwassene die je opmerkt, slaat je met één of twee klappen dood.
Dus ben je, vooral in het begin van de game, gedwongen om de lineaire levels op stealthy wijze te doorlopen. Je gooit bijvoorbeeld een steentje tegen iets van ijzer om een wachter af te leiden en sluipt snel achter hem langs. Er zijn ook scènes waarin je alleen maar weg moet rennen om je achtervolgers voor te blijven. Als zoiets mis gaat, word je instant weer teruggezet naar het begin van de scène, zodat je het nog eens kunt proberen.
A Plague Tale is gemakkelijk en zeer vergevingsgezind. Het gaat de game duidelijk niet om de uitdaging, maar om het verhaal.

Ik geloof ze

Het verhaal van A Plague Tale draait net als in The Last of Us en de nieuwste God of War om de band tussen twee personages, waarvan de een de ander moet beschermen, en de manier waarop ze de verschrikkingen op hun pad overwinnen. Een groot deel van het verhaal wordt verteld terwijl je aan het spelen bent, bijvoorbeeld door gesprekjes tussen Amicia en Hugo en/of de andere kids die zich gaandeweg bij hen aansluiten. Dat is op papier een recept voor ellende; al die kinderen die met hun ijle kutstemmetjes en Franse accenten(!) naïeve of aanstellerige dingen zeggen, maar in de praktijk blijkt dit juist erg goed te werken.
Dat komt doordat ik ze geloof. Ik geloof Amicia, ik geloof Hugo. Hun opmerkingen zijn niet overdreven of vergezocht, maar klein, passend bij de situatie, en vaak ontroerend, ontwapenend of grappig. Ook de opmerkingen die Amicia 'in zichzelf'





weetje • weetje

Deze game is gemaakt door – even opzoeken – Asobo Studio. Een Franse studio die je mogelijk kent van, euh, Disneyland Adventures en Monopoly Plus. Waarschijnlijk niet, dus. Ongelooflijk dat zo'n relatief onervaren studio zoiets geweldigs heeft kunnen maken.

NOCENCE

maakt, bijvoorbeeld als ze net voor het eerst iemand heeft gedood of een puzzel niet helemaal snapt, zijn overtuigend. En ja, als je eenmaal twee overtuigende personages onder je hoede hebt, dan wil de spanning wel komen. Uit alle hoeken.

Omgevingspuzzels

Zoals je vast al eens ergens hebt gezien of gelezen, wordt de pest in deze game verbeeld door massa's krioelende zwarte ratten met rode oogjes. Of eigenlijk is die horde ratten in deze game iets anders dan de pest, namelijk een plaag van bovennatuurlijke ratten die mensen in een oogwenk tot op het bot verslinden, maar niet tegen licht kunnen.
Soms moet je voor die ratten op de loop, maar meestal tref je ze in levels met nogal ouderwetse omgevingspuzzels, waarin je bijvoorbeeld toortsen moet aansteken of doven, of lichtschakelaars moet draaien om jezelf een weg door een rattenveld te banen. Gaandeweg groeien je vermogens om met die ratten te kunnen dealen; zo word je bijvoorbeeld vrienden met een alchemieleerling die je vuurbommetjes levert. En die zijn erg handig!

Waar de ratten in het begin van de game nog best wel angstaanjagend en luguber zijn, ging ik ze in de loop van de game steeds meer waarderen en was ik in de latere levels zelfs blij ze weer eens ergens aan te treffen. Want waar de ratten zitten, zitten in elk geval geen mensen. En mensen zijn natuurlijk de échte monsters, ook in deze game.
Ik denk dat Amicia in de vijftien uur van de game zo'n honderd keer door mijn schuld is vermoord, en het bleef elke keer hard aankomen als ik weer eens zo'n lompe soldaat naar haar zag uithalen.

"Het kwam elke keer weer hard aan als ik zo'n lompe soldaat naar Amicia zag uithalen."

Geen gamey game

Eens kijken: ik heb nu al iets verteld over lineaire levels, de stealthy gameplay, omgevingspuzzels en groeiende vermogens. Laat ik daar nog aan toevoegen dat je onderweg ook flesjes, lappen leer en andere spulletjes kunt verzamelen om dingen mee te craften, zoals een sterkere slinger of een slaapmiddel om in het gezicht van een nietsvermoedende wachter te wrijven. Maar besef wel dat dit soort typische gameaspecten heel oppervlakkig zijn en eerder lijken toegevoegd om je onderweg iets te doen te geven dan om je echt uit te dagen. Nee, dit is niet een gamey game. A Plague Tale: Innocence moet je vooral spelen voor het verhaal. En dat heeft mij gegrepen. Net als de omgevingen waar dat verhaal me doorheen voerde, trok en joeg.



Spot-on

Als liefhebber van middeleeuwse geschiedenis heb ik me vergaapt aan de prachtige dorpjes, steden en kastelen die ik in de game mocht bezoeken, alles gefabriceerd met grote deskundigheid en oog voor authentieke details. Tel daarbij op de unieke, zeer fraaie vormgeving met een zachter, diffuser licht dan gebruikelijk in realistische settings, en ik kreeg regelmatig het gevoel door een middeleeuws schilderij te lopen. Al helemáál in de vele droomachtige, natuurlijke omgevingen die even wat aangename ademruimte bieden en prettig contrasteren met het volgende inktzwarte sluip-en-kruip-avontuur.
De muziek, met een hoofdrol voor viool en andere klassieke instrumenten, gaat alle kanten op: van akelig gekras tot opzwepende heroïek en verstillende deuntjes met overtuigende achtergrondgeluiden. Tegelijk sluit het bijna altijd spot-on aan op hoe je het tafereel en de actie van binnen ervaart.
Het enige noemenswaardige zwakke punt van de game is dat wachters je soms niet door hebben terwijl je op een meter afstand gehurkt achter een kistje zit, of iets dergelijks. Maar verder heb ik niet met de ogen hoeven rollen.

Extreem

Ik zie online ook wel wat negatievere reviews, maar die komen van collega-reviewers die blijkbaar hoopten op een uitdagende gamey game, terwijl A Plague Tale vooral goed werkt als interactief verhaal. Een verhaal dat je net als Game of Thrones meeneemt naar brute middeleeuwse omgevingen met (licht) bovennatuurlijke aspecten om menselijk gedrag en relaties in extreme omstandigheden invoelbaar te maken.
De bovennatuurlijke ratten, de familiegeschiedenis van De Rune, de ziekte van Hugo, de oorlog, de inquisitie; gaandeweg ontdek je dat alles met elkaar samenhangt en voert de game je naar een bevredigend einde waarin je alles wat je onderweg leerde kunt gebruiken. Ja, zolang dit soort prachtig entertainment blijft verschijnen, is er toch nog hoop voor de mensheid.



SCORE 92

Ik heb genoten van dit interactieve, beklemmende, ontroerende en overtuigende verhaal dat me op momenten greep als een goede aflevering van Game of Thrones. Een nieuw, verrassend hoogtepunt op het gebied van verhaalbeleving in games.

JURJEN



Na 15 uur is het verhaal uit en kun je eventueel nog hoofdstukken opnieuw spelen om dingetjes te verzamelen.

15 UREN

18

BASICS

STEALTHY SURVIVAL-HORROR
1 SPELER
OUT NOW

GRAND THEFT OUDERWETS

AMERICAN FUGITIVE



Twintig was ik toen ik mezelf voor het eerst onderdompelde in de obscure wereld van GTA. Inmiddels is de franchise volledig realistisch gegaan, maar die top-down view had ook z'n charme. Games als American Fugitive sturen ons weer ouderwets het genre in, en dat voelt best stroef aan ...



Zo oud als de Grand Theft Auto-games zijn, zo ouderwets is ook het verhaal van hoofdpersoon Will Riley, een crimineel die in de bak belandt omdat hij zijn vader zou hebben vermoord. Uiteraard is niets minder waar en weet Will te ontsnappen. In deze 2.5D-zandbakshooter zul je er dus achter moeten komen wie de werkelijke moordenaar van zijn pa is, en daarbij neem je geen halve maatregelen. Will Riley is een crimineel die zaken als inbraken, moord, berovingen en het constant treiteren van de politie niet schuwt (al in het begin van de game flikker je de auto van de sheriff in een grote shredder). Willie is misschien best een lieverd, maar wel met extreme methodes.

"Willie is misschien best een lieverd, maar dan wel eentje met extreme methodes."

Verfwerk

In alle opzichten doet de game denken aan GTA van vroeger, maar dan met een likje verf. De graphics van American Fugitive zijn comicachtig en kleurrijk, en je hebt net als in de oude GTA's dus een top-down view. Ook de missies vertonen wat dat betreft overeenkomsten: steel wat auto's, breek ergens in, pleeg een overval, leg tegenstanders om, jat spullen – dat werk.

Uiteindelijk moet daarbij gezegd dat het qua interessante missies behoorlijk snel gaat vervelen. Veel zaken worden schaamteloos herhaald of zijn een variatie op eerdere missies, waardoor je het gevoel hebt dat je aan het grinden bent voor je knaken.

Die knaken kun je trouwens weer gebruiken om onder meer je skills te upgraden. Hierdoor wordt het makkelijker om een huis te overvallen of ongezien en snel ergens weg te komen. Ook kun je zogenoemde supply drops aanschaffen die in de buurt neervallen, mocht je onverhoopt het loodje leggen. Enorm handig omdat je anders al je gear kwijt bent en opnieuw moet beginnen. En net als in GTA kun je niet alleen auto's aanschaffen, je kunt ze dus ook pikken en even laten overspuiten zodat de politie je niet spot. Lekker classic!

Beuken

Dat hele stealth-gebeuren klinkt interessant, maar waarschijnlijk ben je sowieso geneigd om door de game heen te beuken. Niet alleen omdat het kan, maar omdat het eigenlijk onmogelijk is om géén hoog opsporingslevel aan je oranje inmate-broek te krijgen. Vanwege de top-down view is het rondrijden met een auto nogal een uitdaging als je niet iedereen voor zijn sokken wilt rijden, wat dus wel gebeurt. Sorry buurtjes, ik wilde alleen mijn auto parkeren en niet per se door jullie voortuin rossen! Voordeel is wel dat zo'n beetje alles in de game stuk kan (op gebouwen en bomen na), dus als je gewoon een stukje door achtertuinen en 't boerenland ploegt, ben je al snel de politie kwijt.

Ontsnappen aan de politie is sowieso niet bepaald een uitdaging. Als je even uit je auto springt (ook al heb je net een flink aantal politiewagens opgeblazen) en een stukkie gaat rennen, ben je de meeste dienders al kwijt. Ook met de upgrades heb je niet het gevoel dat je nou echt voordelen hebt. Gewoon rondrossen en klusjes klaren blijkt dan ook het sterkste en meest vermakelijke punt van de game, al voelt het soms wel een beetje aan als herhalingsoefeningen.

Switch it up

Voor de review heb ik de game op een Xbox One gespeeld, maar om te zeggen dat een topnotch-gameconsole echt van toegevoegde waarde is, neuh ... Aan de andere kant: American Fugitive is ook verschenen op Switch, en dat lijkt me dan weer de console bij uitstek om deze ouderwetse GTA-kloon op te spelen.

Dus mocht je hebben genoten van GTA: China Town Wars op de Nintendo DS of PSP, dan is dit toch wel een titel die je fijn bezighoudt tot we weer een fatsoenlijke nieuwe grotemensen-GTA in handen krijgen.



Hoofdpersoon Will Riley had meteen toen hij werd geïnterneerd een contract met een ontsnappingsclausule getekend.

SCORE 69

Wereldschokkend en vernieuwend is dit niet te noemen, maar het voelt wel lekker nostalgisch als je de oude GTA-games hebt gespeeld. En dus prima voor die twee tientjes die American Fugitive kost.

DENNIS



Na tien uur heb je alle missies wel gehad, de hele stad gezien en ben je ook écht wel klaar met deze criminele shooter.

10 UREN

18

BASICS

SANDBOX
FALLEN TREE GAMES
1 SPELER
OUT NOW

ZWEEP OVER DE DATUM

CASTLEVANIA ANNIVERSARY COLLECTION



Wie de twinkeling in Simons ogen ziet bij het spelen van één Castlevania-game, kan bedenken hoe hemels de man zich moet voelen bij een pakket van maar liefst ácht Castlevania-games!


Is het een spin-off? Nee, een poort!

Wat ik dus heel irritant vind, is dat je iets 32 jaar na dato een 'anniversary collection' noemt. Misschien dat ze in Transsylvanië heel veel waarde hechten aan een 32ste verjaardag, maar in Nederland noemen we dat gewoon twee jaar te laat. Hoe dan ook, terwijl Konami ons al jarenlang diverse staken door het hart jaagt met het doodschoppen van series als Metal Gear, Silent Hill en – jawel – Castlevania, loopt er daar per ongeluk nog minstens één iemand rond met een goed idee. Zoals het bundelen van acht prehistorische klassiekers in een natuurgetrouw geëmuleerd pakket voor de liefhebber. En dat 'voor de liefhebber' is niet zomaar een loze kreet.

Castlevania

De eerste Castlevania stamt nog uit de tijd dat games niet bestonden, zo lijkt het. Het is kort, krachtig en heeft een smoel die alleen een moeder (of een nostalgische gamer) kan liefhebben. O, en beter gebruik je de nieuwe optie om hier en daar wat te saven. Soms frustreert het, zelden speelt het écht lekker, maar het is wel waar het allemaal mee begon.

Castlevania II: Simon's Quest

Iemand was dronken, aan de dope of allebei toen dit vervolg werd gemaakt. Serieus. Het origineel legde een prima blauwdruk neer voor wat de serie moest worden, maar dit vervolg ging plots aan de haal met de meest onbegrijpelijke puzzels en raadsels in een soort open wereld. Niet te spelen zonder guide, en zelfs met guide zou je dat niet moeten willen. Ik schaam me dat ik naar deze game vernoemd ben.

Castlevania III: Dracula's Curse

Juist, now we're talking! Castlevania III is het meesterwerk waar het eerste deel in al zijn lelijkheid al voorzichtig naar hintte. De zweepactie, meerdere speelbare personages, dikke boss fights en hier en daar zelfs de mogelijkheid om je aan het lineaire pad te onttrekken. Natuurlijk, we hebben hier nog steeds te maken met een NES-game, en dan moet je altijd een beetje met je ogen knijpen om er echt van te kunnen genieten. Maar toch, dit is waar de serie op stoom kwam.

> **"Misschien dat ze in Transsylvanië waarde hechten aan een 32ste verjaardag, in Nederland noemen we dat gewoon twee jaar te laat."**


Als je Dracula tegenkomt in een kutbui, dan heeft je te veel van een negatieve bloedgroep binnengekregen.

Super Castlevania IV

Dit eerste stapje naar de Super Nintendo mist wat van de charme die het derde (en eerste) deel wel hadden, maar het is verre van een ramp. Alsof Konami in die tijd genoegen nam met een upgrade op het gebied van graphics in plaats van echt inhoudelijk op de serie verder te bouwen. Kunnen we prima mee leven, maar het is duidelijk geen Hall of Fame'er.

Castlevania Bloodlines

Bloodlines is een van de games die je zou kunnen beschouwen als Castlevania V. Is een beetje verwarrend allemaal, dus ik zal jullie verder niet lastigvallen met details. In grotere lijnen: dit deel verscheen op de Megadrive, en ergens voelt er iets een beetje spin-off-achtig aan, al weet ik niet waarom. Niettemin, vrij lekkere Castlevania-game met lekker veel bloederige shit want hé, Sega deed gewoon wat Nintendo niet durfde in die tijd.

The Castlevania Adventure/Castlevania II: Belmont's Revenge

Hahahahahahaha! Nee. Rot op.

Kid Dracula

Yes! Die misten we nog in het Westen. Kid Dracula is de kindvriendelijke spin-off waarin geen ruimte is voor de hardcore gotische gameplay van de hoofddelen in de serie. Best een grappig spelletje en dat is – hoe blij ik ook ben dat ik deze nu heb kunnen spelen – precies zo denigrerend bedoeld als je denkt.

SCORE 70

Klein minpunt is het niet kunnen aanpassen van de controls, maar verder is er weinig mis met dit pakket. Let wel op dat je met deze collectie precies de Castlevania-games in huis haalt van voordat de serie écht goed werd. En ook precies de delen die de tand des tijds niet echt hebben doorstaan.

SIMON



Zelden een speeltijd zo uit mijn duim gezogen, maar ik denk dat het wel klopt als je die Game Boy-delen en Simon's Quest netjes overslaat.

20 UREN



BASICS

ACTIE
KONAMI
1 SPELER
OUT NOW

OOK GESPEELD

OMDAT EEN HALF EI BETER IS DAN EEN LEGE DOP

DUISTER, DUISTERDER, DUISTERST



Titel: Darkwood
Platform: Switch, PC
Prijs: € 14,99

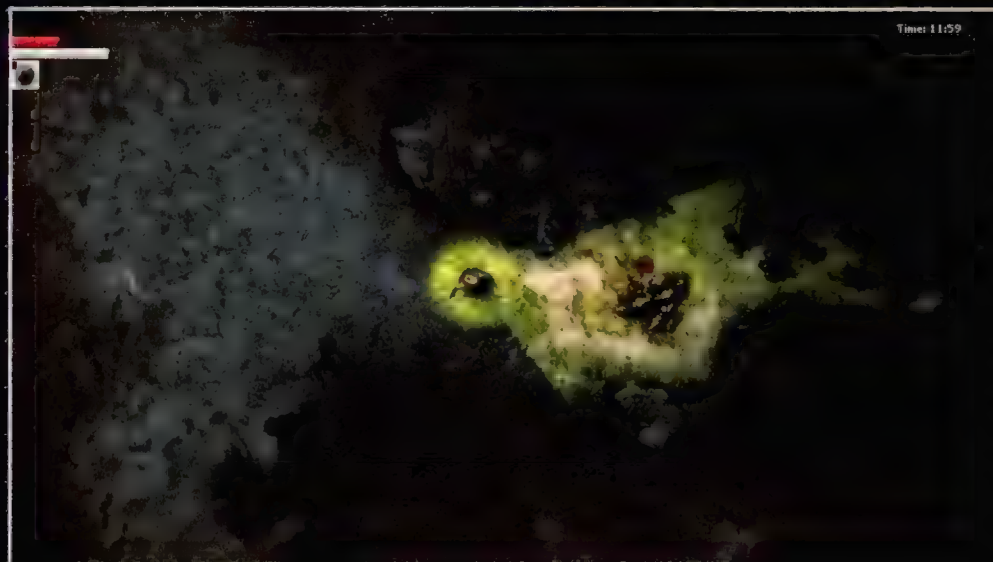
Na het voltooien van A Plague Tale: Innocence dacht ik afgelopen maand de meest duistere game wel te hebben gespeeld. En toen kreeg ik Darkwood op mijn bordje, een game die mij verplaatste naar **een gammel hutje in een bos zó dicht en verstikkend dat er zelfs overdag nauwelijks licht in doordringt.**

Wat ik in dat hutje moest doen? **Overleven.**

In een top-down-view stuur je een mannetje het duistere bos in om de middelen te vinden die je helpen om de nog veel duisterder nachten in het hutje te overleven. In eerste instantie gaat het om planken en spijkers om deuren en ramen mee te barricaderen en valstrikken om gemuteerde honden en andere opdringerige griezels mee buiten de deur te houden. Maar ook het craften van wapens en versterkende drankjes behoort tot de mogelijkheden. Want je kunt nog zo veel barricades en traps plaatsen, **uiteindelijk zijn er altijd wel wat monsters die erdoorheen weten te breken**, waarna je ze van heel dichtbij van je lijf moet beuken of knallen. O, en hou je ook nog even rekening met je beperkte uithoudingsvermogen en de kwetsbaarheid van je wapens?



Het duurt even voordat je de eerste vijanden te zien krijgt, en dan nog zijn ze duister en slecht zichtbaar, net als de in de wind wiegende bomen rond de hut. Gevoelsmatig zijn de wezens eerder verlengstukken van het bos dan opzichzelfstaande entiteiten – en misschien niet alleen gevoelsmatig. Doordat alles zo duister en vaak onzichtbaar is, **speelt je verbeelding een grote rol bij de manier waarop Darkwood je de adem beneemt.** Die verbeelding wordt kundig bespeeld met suggestieve effecten, zenuwslopende geluiden en vreemde verschijnselen die je vooral tijdens de nachten het gevoel geven dat het optrekkend kwaad onontkoombaar is. Dit is horror in zijn puurste vorm: niet met goedkope schrikeffecten, maar met een duistere sfeer die overdag als een strop om je nek hangt en 's nachts langzaam wordt aangetrokken.

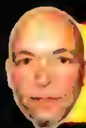


Zoals je waarschijnlijk al vermoedt, is Darkwood geen makkelijke game. Na een introotje dat een paar dingen uitlegt, mag je alles zelf uitzoeken. Zowel de map van het bos als de manier waarop het kwaad zich opdringt, wordt procedureel gegenereerd, **wat betekent dat geen twee games hetzelfde zijn** en het uitwijken naar online-guides slechts beperkt kan helpen. Gelukkig gloort er toch nog enig licht in de duisternis in de vorm van een aantal in-game personages dat je missies geeft, en daarmee ook richting aan het verhaal.

Met zijn hoge uitdaging, het trage tempo en de duistere sfeer is Darkwood **duidelijk niet voor iedereen geschikt**. Maar horrorliefhebbers die al genoeg zombies hebben afgeschoten en weleens iets origineels willen beleven, kan ik een verblijf in Darkwood – net als A Plague Tale – van harte aanbevelen.

SCORE 80

LAAT DE HUMOR MAAR AAN ANDEREN OVER



Titel: Rock of Ages 2: Bigger and Boulder
Platform: PC, PS4, Xbox One, Switch
Prijs: € 14,99

Rock of Ages 2 is duidelijk het product van een stel Monty Python-fans. Dat blijkt alleen al uit het absurdistische beginfilmpje van de verhaalstand, waarin we zien hoe God een eenhoorn schetst en Napoleon wordt gecorrigeerd wanneer hij zijn strategische inzichten verkondigt. Want volgens zijn leraar Herodotus is er maar één strategie die werkt op het slagveld: **je rolt gewoon een reusachtig rotsblok over het leger van de vijand.** Vervolgens begint je eerste gevecht tegen King Richard the Lionheart en mag je de strategie van Herodotus in de praktijk brengen.

De eerste Rock of Ages heb ik helemaal gemist, maar ik gok dat de gameplay in die game niet veel anders is dan wat Rock of Ages 2 te bieden heeft. Het komt er op neer dat je een grote bal over een hindernisbaan naar je doelwit aan het andere uiteinde moet rollen – een beetje als in Monkey Ball, al bestuur je in Rock of Ages niet de omgeving, maar de bal zelf. **Het doelwit in kwestie is het kasteel van de tegenstander**, waarvan je de poort open moet breken door je stenen bal er een paar keer met voldoende vaart tegenaan te rollen. Daarvoor moet je die bal wel eerst door allerlei bochten en voorbij uiteenlopende hindernissen zien te loodsen.

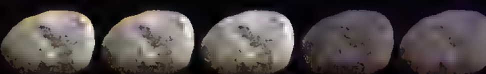




Sommige hindernissen zijn standaard aanwezig, zoals gaten, afgronden, drempels en zandbakken, andere worden terwijl je rolt door de vijand op je pad geplaatst, zoals kuddes dieren die je bal vertragen, **vijandelijk legers die je bal verzwakken of zelfs kunnen vernietigen**, en springplanken die je bal van de baan wippen. Als je de poort van de vijand hebt getroffen, duurt het even voordat een nieuwe bal is gemaakt – tijd die je kunt besteden om zelf hindernissen op de baan te plaatsen. Want je moet je eigen kasteel ook tegen de bal van de vijand beschermen.

Dat klinkt allemaal erg simpel, en dat is het eigenlijk ook wel, maar ook uniek, vooral doordat de game zowel behendigheid (Monkey Ball-stijl) als strategisch denkwerk (Tower Defense-stijl) vereist. Bovendien zijn er genoeg extra spelstanden, alsmede allerhande ballen en hindernissen om vrij te spelen. Maarreh, wat die Monty Python-achtige stijl betreft: **die ligt er veel te dik bovenop en gaat mede door de toevoeging van South Park-achtige stemmetjes al heel snel irriteren.** Grappige dingen nadoen is iets anders dan grappig zijn. Wat mij betreft maken ze deel 3 zonder die stijl, want de gameplay is tof genoeg om de game te dragen.

SCORE:



REMASTER SCHIET Z'N DOEL VOORBIJ



Titel: Sniper Elite V2 Remastered
Platform: PS4, Xbox One, Switch, PC
Prijs: € 32,75



Het goede nieuws is dat Adolf Hitler door z'n balzak schieten nog steeds even funny is als zeven jaar geleden. Het slechte nieuws is dat Sniper Elite V2 Remastered een compleet overbodige remake is. Yep, zelfs voor een überfan als ik! Oké, de graphics zijn wel een beetje opgepoetst enzo, en volgens ontwikkelaar Rebellion zelfs in 4K, maar juist daardoor valt op hoe gedateerd alles is. Neem hoofdrolspeler Karl Faiburne. Als hij praat, beweegt hij zijn lippen niet. **Zijn kapsel ziet eruit alsof er 2 kilo gel in zit en hij het elke dag laat contouren bij de mokerkapper.** En heeft hij zojuist zijn legerbroek vol gepoept? Probeer het maar eens: je torso draaien terwijl de onderkant van je lichaam stil blijft staan. Karl is er expert in.

De omgevingen zijn al niet veel beter. De hele game speelt zich af in het aan gort geknalde Berlijn, **maar als je had gezegd dat het de opslagloods van Ikea was, had ik het ook geloofd.** Het oog kan maar zoveel grijstinten per kubieke centimeter aan, helemaal als de textures even afwisselend zijn als Eds kale knikker. Maar waar je pas écht aan merkt dat dit een game uit 2012 is (die destijds al aanvoelde als een game uit 2002) is het verschrikkelijk lineaire leveldesign. Sinds deel 3 gebruikt Sniper Elite open sandbox-omgevingen, wat wonderen doet voor het idee dat je als sluipschutter op een tactische manier confrontaties benaderd. In V2 Remastered gaat een gemiddeld gevecht echter zo: je tagt braaf je enemy met je binoculars, kiest een mooie verhoogde positie en denkt ongeveer uit wat je plan van aanpak is. Dan volgt het eerste schot. Direct worden alle vijanden 'wakker' en weten ze EXACT waar je bent. De slechte AI zorgt er vervolgens voor dat je ze één voor één afknalt omdat ze te dom zijn om van cover te wisselen. Je hoeft alleen te wachten tot ze hun hoofd uitsteken.

Nu klinkt het waarschijnlijk net alsof ik Sniper Elite V2 Remastered een kutgame vind, maar dat is het niet. Daarvoor is de gepatenteerde killcam, waarmee je **in X-ray slow-mo nazihoofden doorboort, simpelweg té bruut.** Het is alleen dat de serie reuzenstappen heeft gezet en deze remake ondanks het nieuwe likje verf meer dan ooit als een niet zo heel fraai verouderd stukje software aanvoelt. Beter wacht je dus nog even op het onlangs aangekondigde Sniper Elite 5. Daarin kun je meneer Adolf H. ongetwijfeld ook een derde oogholte geven. En een vierde. En een vijfde. En een zesd... *[geluid van Ed die Graddus neerschiet met een sniper rifle]*

SCORE 61



TE KLEIN VOOR EEN TAFELLAKEN

TABLE TOP RACING WORLD TOUR

Wat is dat nou? Moet ik deze maand een doodnormale racegame gaan spelen? Geen paarden, geen mechs, geen jetski's, zelfs geen scootmobielen? Zeg eens Martin, waar zit het addertje onder het gras?

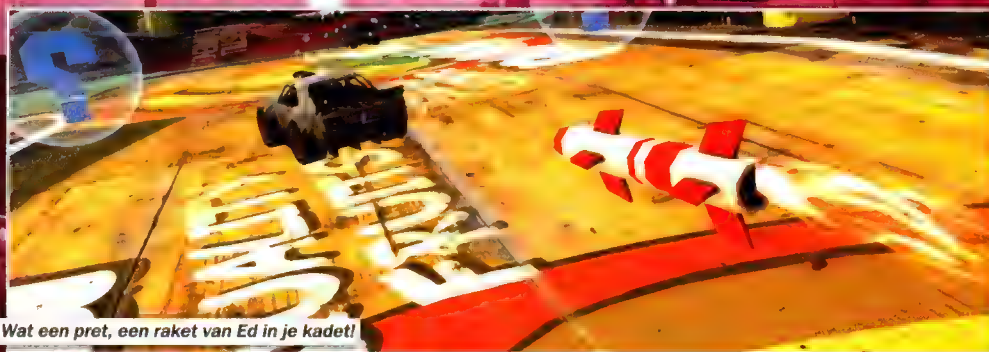
Dit rubriekje bestaat inmiddels al ruim anderhalf jaar, maar dit is volgens mij de eerste keer dat ik een normale game in m'n mik gedouwd krijg. En dan is het nog een racegame ook, mijn favoriete genre!
Nou ja, helemaal normaal is Table Top Racing natuurlijk niet; je racet immers met miniatuurautootjes over keukentafels, werktafels, ontbijttafels enzovoort. Het lijkt dan ook verdacht veel op Micro Machines, een game die ik begin jaren 90 van de vorige eeuw regelmatig gespeeld heb.

Niet bijzonder

Tja, nou zit ik wel een beetje met een probleem. De gein van dit rubriekje zit 'm toch vooral in het feit dat ik een hele rare game van Martin krijg, waar ik vervolgens hele rare gedachten bij heb en dus hele rare dingen over schrijf. Maar afgezien van het feit dat je op tafels racet, is hier niet zo veel bijzonders aan de hand.
Ook de onderdelen Championship, Special Events en een Online Multiplayer zal velen bekend voorkomen. Toch is enige humor dit spel niet vreemd; ik kon namelijk uit allerlei wagentjes kiezen, waaronder een afgeragde camper met de naam Braking's Bad ...

Unlocken en upgraden

Oké, lets go! De Switch is aangezet en ik mag met 13.500 munten op zak een autootje uitzoeken. Die wagentjes zijn er in drie verschillende categorieën, en met goede raceresultaten scoor je punten waarmee je je karretje kunt upgraden of een nieuwe kunt kopen (én nieuwe events unlockt). Voor de duurste auto's moet je dik 350.000 punten afrekenen, en ik kan je verzekeren; dat puntenaantal ga je niet halen met een half dagje racen.


Wat een pret, een raket van Ed in je kadet!

En dat hoeft aanvankelijk ook niet, want het bakkie dat ik koos stuurt heel behoorlijk en toen ik na een halfuurtje de snelheid, bestuurbaarheid en 'incasseringsvermogen' kon upgraden, had ik weinig te klagen.
Dat incasseringsvermogen heeft overigens alles te maken met de wapens die je in allerlei varianten (raketten, ijs, turbo's, bommen) kunt scoren als je tijdens de race door een van de vele vraagtekens rijdt. Waar heb ik dat toch meer gezien ...?

Bijna bejaarde

Dan het racen zelf. Tja, dat is eigenlijk helemaal niet zo uitdagend. Als ik als bijna bejaarde die nooit (meer) gamet de ene na de andere wedstrijd win of anders wel in de top 3 eindig, vrees ik dat het voor gamers met iets meer dagelijkse routine en skills een eitje moet zijn.
Jammer is daarbij dat het allemaal een stuk minder gevarieerd is dan het op het eerste gezicht lijkt. Tuurlijk, een ontbijttafel is geen werktafel, maar eigenlijk komen al die races wel een beetje op hetzelfde neer. Ik heb er best wat uurtjes ingestoken, maar echt originele vondsten, ook qua wapenarsenaal, ben ik niet tegengekomen, en de Special Events zijn eveneens niet wereldschokkend te noemen.

Verder vind ik het jammer dat je in je eentje tegen anonieme autootjes racet. Er is dus wel een online multiplayer, maar een game als deze is natuurlijk het allerleukst (alleen maar leuk?) als je het met een stel vrienden samen op de bank speelt. En laat een dergelijke offline multiplayer nou juist ontbreken!

Geen grap

Potverdorie jongens, als ik dit stukkie effe teruglees lijkt het haast wel een gewone review! Ik ga echter geen cijfer geven; dat hoort nu eenmaal niet bij dit rubriekje, maar meer dan een mager zesje zou Table Top Racer van mij toch echt niet hebben gekregen. Daarvoor is het allemaal te weinig uitdagend, gevarieerd en origineel, en het ontbreken van een offline multiplayer is in dit geval onbegrijpelijk.
Nou, dat was het dan wat mij betreft. Geen grap gemaakt, gewoon een droge beschrijving van de game en tot slot een mening. Dus Martin, heb je volgende maand weer iets geks voor me? Rolstoelbasketballen met hoogzwangere pinguïns lijkt me wel wat ... ✖


In de sandwich op de ontbijttafel.



QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl



1

O jee, wat is er afgelopen maand met Florian gebeurd?

A) Hij probeerde een omvallende verhuislift met z'n hand op te vangen en liep daarbij nogal wat schade op.
B) Tijdens een kartwedstrijd tegen Joe van Burik is hij over de kop gevlogen en met z'n schouder in de vangrail gedoken.
C) Op een trip in Duitsland is hij met z'n enorme snikkel in een glas champagne vast blijven zitten.

2

Hoe wordt de fanbase van YouTube-streamer Etika ook wel genoemd?

A) The Venus Project
B) The Etikalists
C) Joy-Con Boyz

3

De game Bully kreeg in Europa een andere naam. Hoe kennen wij deze Rockstar-game?

A) Als Infinitae Virtutis
B) Als Coitus Interruptus
C) Als Canis Canem Edit

4

Hoeveel wapenconfiguraties krijgt Borderlands 3?

A) 600 quadriljoen
B) 2 gazillion
C) 86 meloen

5

Die malle Jurjen schreef vorige maand dat je bij Xbox Game Pass toegang krijgt tot maar 40 games. Onzin natuurlijk! Hoeveel zijn dat er dan wel?

A) Meer dan 50!
B) Meer dan 80!
C) Meer dan 100, en er loopt nu zelfs een actie waarbij je slechts 1 euro voor de eerste drie maanden betaalt!

6

Met welke game begon YouTuber Paraduze met streamen?

A) GTA V
B) Call of Duty 3
C) Counter-Strike 1.6



DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:

prijsvraag@powerunlimited.nl

o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAAK JE KANS OP DE GAME

A PLAGUE'S TALE: INNOCENCE

VOOR PS4, XBOX ONE OF PC

GEEF DAN WEL EVEN AAN WELKE JE ZOU WILLEN!

PU 307 LIGT 16 JULI IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- GAAT JURJEN AAN DE SLAG MET DE REVIEW VAN SUPER MARIO MAKER 2
- OPENT GRADDUS DE WANSMAAKKLUIS IN ZIJN ZOEKTOCHT NAAR DE BESTE KUTGAME OOIT
- ZET FLORIAN DE BESTE GAME-TV'S EN -MONITOREN VOOR JE OP EEN RIJ
- DUIKT JURJEN IN DE GESCHIEDENIS VAN ROCKSTAR: WAAROM ZIJN ZIJ ZO SUCCESVOL?
- VERZAMELT SAMUEL EEN AANTAL GAMES DIE OM MYSTERIEUZE WIJZE ZIJN GECANCELD

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

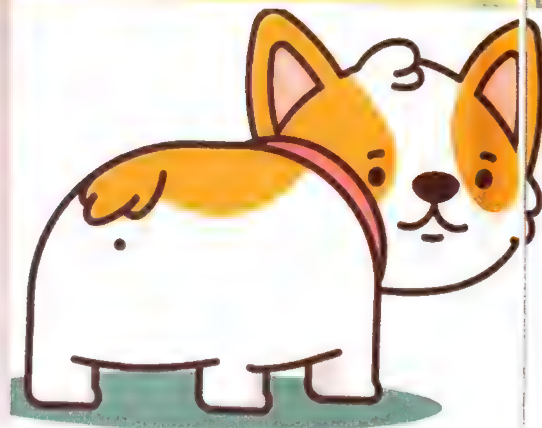
MARTIN BRIL

Nee, het is nog niet helemaal 'socially accepted' om met een VR-bril in de tram te zitten, zo ondervond Martin deze maand aan den lijve. Jammer, want met de komst van de Oculus Quest heb je dus geen dikke pc meer nodig om vette VR-games te spelen en kun je dus óveral de virtuele speelwereld betreden. Mensen kijken er wel een beetje raar van op als je met dat lompe ding op je kop je ding zit te doen, maar ach, daar krijg jij dan weer weinig van mee. En je moet maar zo denken: het was ooit ook heel raar dat je in de trein zomaar een telefoongesprek zat te voeren met een mobieltje. En het is sowieso beter dan als een zombie naar een schermpje zitten staren ...



HÉ, HONDKONT!

Op ons Twitch-kanaal hebben we ooit een stream van The Division 2 gedaan waarin we allerlei foto's maakten, en uiteindelijk werd een foto van de kont van een hond door de chat gekozen als beste foto. Dat leidde weer tot de inmiddels wereldberoemde #HondKont-emoji, die sindsdien fanatiek in de Twitch-panelen wordt gebruikt. Zo fanatiek zelfs dat niemand minder dan onze gewaardeerde bezoeker Rozenbeek besloot een tof logo voor op T-shirts en andere merch te maken. Blij mee!





BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:

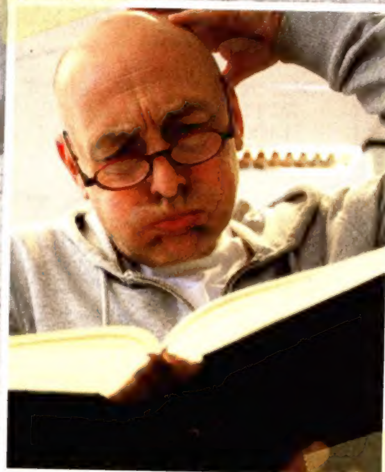




YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV

FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/POWERUNLIMITED



ALS JE BEGRIJPT WAT IK BEDOEL

Wat een toeval: we zijn inmiddels aanbeland bij PU 306 en mijn lijstje 'taalmissers' is met deze 5 erbij ook net de 300 gepasseerd!

- ✗ Strandt na een storm aan op een eiland = Je spoelt aan op een eiland. Oké, wel vaak op een strand ...
- ✗ Met volle moed = Met goede moed? Met volle mond?
- ✗ Zodat het helemaal in de soep valt = Plons! Dit is in de soep gelopen
- ✗ Herhalingsgymnastiek = Sorry, het wordt een beetje een herhalingsoefening
- ✗ Samuel zag z'n hele carrière in as opgaan = Huh? Is z'n carrière aan de Zuid-as in rook opgegaan?

'LEUKSTE' NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT

BUBSY: PAWS ON FIRE

Oorspronkelijk stond Bubsy in de planning voor een hele pagina, maar de game moest uiteindelijk wijken voor een andere titel. Alleen had Ed toen al dit bijschrift gemaakt ...



#TALENTJES...

Nou ja, wie zijn deze ventjes nou weer?! O wacht, nu zien we het... In een ver verleden, toen Dennis Mons de Wonderspons en Martin nog niet voor Power Unlimited aan het pennen waren, werkten zij als strontscheppers in een pretpark, vlak voor de kust van Costa Rica. En nu is er dus een kiekje van die tijd opgedoken.



SPACE INVADERS

De oudere lezer kent het fenomeen wel, want vroeger had je overal arcadehallen, maar tegenwoordig zijn er gelukkig steeds meer openbare plekken waar je fijn je inner geek kunt bevredigen. In een speciale, extra-de-luxe oldskool PUTV-stijl serie op YouTube checken wij al deze plekken, waaronder een vette VR-experience, een videogamemuseum, een winkel vol Transformers en een pinball-museum. Check dus effe snel deze serie waarin Florian en Wouter volledig flippen op de beste plekjes in Nederland! En blijf die boel in de gaten houden, want er komen er nog een paar aan, waaronder die van het nu al legendarische Blast Galaxy en een plek waar je free roaming kunt VR'en in een gigantische ruimte. Ja, het lijkt erop dat je toch echt een keer uit je rukbunker zult moeten kruipen, want er is een prachtige wereld daar buiten ...











FRAMEDROP

JORDI PETERS

ARGH! IK HEB HET WEER EFFE ZO GEHAD, EELKO!

DAG IN DAG UIT DEZELFDE ROTSMOESJES ALS DE TEKSTEN WEER TE LAAT OF NIET BINNENKOMEN!

BAKLAPPEN! STUK VOOR STUK!

Sorry, tekst komt later. Kattenkots op keyboard. -Florian

GODSAMME NOU, ED! WAT IK OOK ZEG OF DOE, DE PU-DEADLINES BLIJVEN VAN ELASTIEK!

RAMGEK WORD IK D'R VAN!

OEFFF...!!! SOMS ZOU JE TOCH EVEN...!!!

EENS EVEN GOED HARD WILLEN...!!!

NOU LEKKER DAN... CONTINU ZEIKEN OVER DEADLINES, MAAR ZO TE HOREN ZITTEN ZE ZELF LEKKER RAGE 2 TE SPELEN.

AAAAAAAA